

TREENERITE TASEMEKOOLITUS

MALE



MALE JA MÄLU

MÕTLEMISE ARENDAMINE

MALE AJALUGU

AVANG

KESKMÄNG

LÖPPMÄNG

ÕPETAMINE

SPORDIMEISTERLIKKUS

MEDITSIINILISED PROBLEEMID

MALEKODEKS

TURNIIRIMÄÄRUSED

Haridus- ja Teadusministeerium



TREENERITE TASEMEKOOLITUS

MALE

I, II JA III TASE

Käesolev õpik on osa Eesti Olümpiakomitee projektist "1.-3. taseme treenerite kutsevalifikatsioonisüsteemi ja sellele vastava koolitussüsteemi väljaarendamine".

Projekti rahastavad Euroopa Sotsiaalfond ja Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeerium riikliku arengukava meetme "Tööjõu paindlikkust, toimetulekut ja elukestvat õpet tagav ning kõigile kättesaadav haridussüsteem" raames.

Projekti viib läbi Eesti Olümpiakomitee, partner ja kaasrahastaja on Haridus- ja Teadusministeerium.

Eesti Olümpiakomitee ja Eesti Maleliidu väljaanne. Õpik on vastavuses Eesti Maleliidu ja Eesti Olümpiakomitee kinnitatud õppekavadega. Õpik on piiranguteta kasutamiseks maletreenerite koolitustel.



Jüri Randviir - legendaarne maletreener, maletaja, maleülesannete koostaja ja maleajakirjanik.

Laste ja noorte malesimultaanide korraldaja Eesti Raadios.

Paljude maleraamatute autor: Matt (1975), Caissa riik ja rüütlid (1984), Kuningas kummuli (1995).

Kaanefoto on Eesti Spordimuuseumi kogust.

Koostajad:

Jüri Schuster - IV taseme maletreener, lõpetanud Moskva N.E.Baumani nimelise Tehnikaülikooli (tehniliste teaduste magister); läbinud Tartu Ülikooli ja Tallinna Tehnikaülikooli õpetajakoolituse; kaitsnud diplomitöö teemal "Male kui lapse arendamise vahend koolis" (2004); rahvusvaheline meister kirimales (IM)

Aksel Rei - IV taseme maletreener; lõpetanud Riikliku Kehakultuuri Keskinstituudi maletreeneri erialal, töötanud treenerina alates 1962 aastast

Ülar Lauk - III taseme maletreener; töötanud maletreenerina alates 1987 aastast; suurmeister Meelis Kanepi treener; rahvusvaheline meister (IM)

Hendrik Olde - III taseme maletreener, töötanud maletreenerina alates 1985 aastast; FIDE meister; rahvusvaheline maleorganisaator (IO) ja FIDE malekohtunik (FA)

Tiraaž 300 eksemplari

Kujundanud Marika Piip

Keeletoimetaja Inge Mehide

Trükk  Sunprint Invest

ISBN 978-9985-9808-0-4



SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
I TASE	
MALE JA MÄLU	7
MÄLU ÜLDPROBLEEMID JA SELLE LIIGID	7
MÄLU LIIGID	7
MÄLUPROTSESSIDE ISELOOMUSTUS	8
LAPSE JA TEMA MÄLU ARENGUPERIOODID	9
NOOREMAS KOOLIEAS LAPSE ÜLDISELOOMUSTUS	9
TEISMELISEEA ISEÄRASUSTE ÜLDISELOOMUSTUS	10
VANEMA KOOLIEA PSÜHHOLOOGILINE ISELOOMUSTUS	10
MÄLU INDIVIDUAALSED ISEÄRASUSED	11
MALETAJATE MÄLU UURIMINE	11
KOKKUVÕTE	11
PEDAGOOGILISED VÕTTED, MIS ARENDAVAD MÕTLEMIST MALE ABIL	12
ALGAJATE ÕPETAMINE	13
MALETEOORIA ALGELEMENTIDE ÕPETAMINE	14
MALETREENERI TEGEVUSE PSÜHHOLOOGILIS-PEDAGOOGILISED ALUSED	15
TREENER KUI PEDAGOOG JA KASVATAJA	15
ÕPPE-KASVATUSLIKU PROTSESSI PLANEERIMINE	17
MALEÕPINGUTE PROGRAMM LÄHTUVALT ÕPILASTE ARENGUTASEMEST	18
TREENERI TEGEVUSE ISELOOMUSTUS JA SISU LOOMINGULISES TREENERI-ÕPILASE LIIDUS	20
II TASE	
MALE AJALUGU	21
MALE TEKKIMINE JA ARENG	21
MALEMAAILMAMEISTRID WILHELM STEINITZIST GARRI KASPAROVINI.	23
AVANGUTEORIA, KESKMÄNGU STRATEEGIA JA TAKTIKA, LÕPPMÄNGUTEHNIKA	25
AVANGUTEORIA	25
KESKMÄNGU STRATEEGIA JA TAKTIKA	27
STRATEEGIA ELEMENDID	27
LÕPPMÄNGUTEHNIKA. ÕPETAMISE MEETODID	29
ÕPETAMISE METOODIKA JA PEDAGOOGILINE MEISTERLIKKUS	33
ALGAJATE ÕPETAMISE METOODIKA	33
MALETAJA VALIKU JA ETTEVALMISTAMISEMEDITSIIINILIS-BIOLOOGILISED ASPEKTID	38

III TASE

MALETAJA SPORDIMEISTERLIKKUSE TÄIUSTAMINE	39
MAAILMAMEISTRITE MALELOOMINGU KASUTAMINE MALEMÄNGU ÕPETAMISEL	40
STEINITZI JÄRGIJAD	41
KLASSIKALISE MALEPÄRANDI KASUTAMINE.....	43
PLAANI KOOSTAMINE. ÕPPETÖÖ EDASIJÕUDNUD MALETAJATEGA.....	44
MALE MEDITSIIINILIS-BIOLOOGILISED PROBLEEMID	47
MEDITSIIINILINE KONTROLL MALES	47
MALEMÄNGU ÜHISKONDLIK-PEDAGOOGILINE HINNANG	49
 ÕPPEMETOODILINE VARUSTUS. OLULISEM KIRJANDUS	50
 FIDE MALEKOODEKS	51
EESSÕNA	51
MÄNGUMÄÄRUSED	51
ARTIKKEL 1. MALEPARTII OLEMUS JA EESMÄRGID.....	51
ARTIKKEL 2. MALENDITE ALGSEIS MALELAUAL.....	52
ARTIKKEL 3. MALENDITE KÄIGUD	53
ARTIKKEL 4. KÄIGU TEGEMINE	57
ARTIKKEL 5. PARTII LÕPETAMINE	58
VÕISTLUSMÄÄRUSED.....	59
ARTIKKEL 6. MALEKELL	59
ARTIKKEL 7. MÄÄRUSTEVASTASUSED	60
ARTIKKEL 8. KÄIKUDE ÜLESKIRJUTAMINE	60
ARTIKKEL 9. VIIGISTATUD PARTII.....	61
ARTIKKEL 10. KIIRE LÕPPMÄNG	62
ARTIKKEL 11. TULEMUSTE ARVESTAMINE.....	62
ARTIKKEL 12. MÄNGIJATE KÄITUMINE	62
ARTIKKEL 13. KOHTUNIKU ROLL (VT EESSÕNA).....	63
ARTIKKEL 14. FIDE	63
LISAD	64
A. KATKESTATUD PARTIID	64
B. KIIRMALE	65
C. VÄLKMALE.....	65
D. KIIRED LÕPPMÄNGUD, KUS KOHTUNIKKU POLE KOHAL.....	66
E. ALGEBRALINE NOTATSIOON	66
ALGEBRALISE SÜSTEEMI KIRJELDUS	66
TAVALISED LÜHENDID:	67
PARTIINÄIDE.....	67
 FIDE TURNIIRIMÄÄRUSED	69
FIDE TURNIIRIMÄÄRUSTE KOHTADE JAGAMIST PUUDUTAV LISA.....	73
 SAATEKS	77



SISSEJUHATUS

Mis on male? On see väljamõeldud keerulisuse, artefaktide maailm, küllastatud reaalsete läbielamistega, täis lootusi ja rahutust? Spordi ja kunsti, võistluse ja loomingu, tahte ja mõtte imeline sulam? Sulam, milles sportlik võit osutub kõrgeks eluväärtuseks ja milles igavene kunst on tõusnud spordielu reaalsuse kohale? Mugavalt end aiapingil sisse seadnud pensionäride ajaviide ja laste eneseteadvustamise õppetund? Miljonihulkade mäng, massiline vaba aja kasutamise viis, meelelahutus ja isetegevus ning elukutseline töö Suures Spordis koos selle organisatsioonide, ajakirjanduse, teaduse, tavade ja kiibitsejatega?

See kõik on male, inimeste mäng, millest, nagu tundub, kõik teavad kõike ja... mitte keegi ei tea mitte midagi. Kahjuks on nüüdisaegsed tendentsid malemaailmas sellised, et me oleme praegu rohkem uhked sportlike saavutuste üle ja peaaegu üldse ei kanna hoolt nende saavutuste loomingulise sisu eest. See tekitab hulgaliselt probleeme, mis seostuvad eelkõige meie elukeskkonna vaimsete väärtuste interpreteerimisega, noorsoo kõlbelise kasvatusesega.

On tahtmine maletaja raske elukutse tavaelust kõrgemale tõsta, väärtustada tšempione-võitjaid ja tšempione-kaotajaid, maleõpetajaid ning treenereid, suurmeistreid ja meistreid, kõiki neid, kes on oma võimete proovilepanekuks valinud 64ruudulise malelaua.

“Meile, inimestele, on antud tükike Kõiksusest, et me seda tundma õpiksime, me tungime selle sügavustesse mitte ainumat teed pidi, me sondeerime seda oma tegude, teaduse, poeesia, armastuse abil... Me vajame erinevaid meetodeid, et nendega oma maailma mõõta,” on K. Čapeki suurepärase sõnad. Kui hea, et male, vaatamata 64 ruudukese tinglikkusele ja ahtusele, annab inimestele võimaluse mõõta oma maailma.



MALE JA MÄLU

Maleõpetuse abil, eriti alates varasest lapsepõlvest, võib arendada omadusi, mis tulevad inimesele edaspidises elus kasuks sõltumata tema professionaalsest tegevusest: mälu, tähelepanuvõime, kujutlusvõime, mõtlemine, distsiplineeritus, analüütilised võimed jne. Pakkudes unikaalseid pedagoogilisi ning lapse universaalse mõjutamise võimalusi, soodustab male isiksuse aktiivset arengut, loob eeldused ennetavaks õppetööks, koostööpedagoogikaks, lisab enesekindlust, eeldab meeldivat vaba aja veetmist, sealhulgas ka täiskasvanutele.

MÄLU ÜLDPROBLEEMID JA SELLE LIIGID

Mälu – see on võime säilitada ja taastada möödunut, see on üks närvisüsteemi põhiomadusi, mis avaldub võimes küllalt kaua säilitada informatsiooni välisilma sündmustest ning muuta see teadvuse ning käitumise komponendiks. Mälu on tegelikkuse psüühilise peegeldamise vorm, mis seisneb inimese poolt sotsiaalse ühtsuse ning inimkonna poolt oma kogemuse kinnistamises, säilitamises ja taastamises.

On teada, et iga meie elamus, mulje või liigutus jätab teatud jälje, mis võib säilida küllalt kaua ning vastavate tingimuste korral uuesti ilmned ja muutuda teadvuse objektiks. Seepärast mõistame me mälu all jäädvustamist, säilitamist, järgnevat äratundmist ning eelneva kogemuse jälgede taastamist, mis võimaldab koguda informatsiooni, kaotamata sealjuures eelmisi teadmisi, andmeid ja kogemusi.

Niisiis on mälu keerukas psüühiline protsess, mis koosneb mitmest üksteisega seotud omaette protsessist. Mälupsühholoogia alla kuulub mitmesuguste mäluprotsesside kirjeldus, alates jälgede tahtmatu kinnistamise ja taaskerkimise lihtsaimatest variantidest ning lõpetades mnemoonilise tegevuse keeruliste vormidega, mis võimaldavad inimesel suvaliselt tagasi pöörduda möödunud kogemuse juurde ja, kasutades mitmesuguseid erivõtteid, oluliselt suurendada talletatava informatsiooni hulka ja selle säilitamise tähtaegu.

MÄLU LIIGID

PROTSESSID			
Meeldejätmine	Säilitamine	Meenutamine	Äratundmine
MÄLU LIIGID			
Kujundlik	Sõnalis-loogiline	Liigutusmälu	Emotsionaalne mälu
Lühiajaline	Operatiivne	Pikaajaline	
Mehaaniline		Loogiline	
Tahteline		Spontaanne	

Kõik mälu liigid jagunevad kolme põhikriteeriumi alusel:

1. Tegevuses ülekaalus oleva psüühilise aktiivsuse iseloomu järgi jaotatakse mälu **liigutusmäluks, emotsionaalseks mäluks, kujundlikuks ja sõnalis-loogiliseks mäluks**.
2. Tegevuse iseloomu järgi **tahteliseks ja spontaanseks mäluks**.
3. Materjalide kinnistamise ja säilitamise kestuse järgi (seoses selle rolli ja tegevuskohaga) **lühiajaliseks, pikaajaliseks ja operatiivseks mäluks**.

Liigutusmälu – mitmesuguste liigutuste ja nende süsteemide meeldejätmise, säilitamine ja taastamine. Selle mäluüliigi alusel kujunevad mitmesugused praktilised ja töised vilumused, samuti ka kõndimise, kirjutamise jne harjumused. Tavaliselt on hea liigutusmälu tunnuseks inimese füüsiline osavus, tööalane vilumus.

Emotsionaalne mälu – tunnete mäletamine. Tunded signaliseerivad alati sellest, kuidas rahuldatakse meie vajadusi ning huvisid, kuidas teostuvad meie suhted ümbritseva maailmaga. Läbielatud ja mälus talletatud tunded esinevad signaalidena, mis kas ärgitavad tegutsema või takistavad tegemast asju, mis on varem esile kutsunud negatiivseid elamusi.

Kujundimälu – kujutluste, loodus- või elupiltide, aga samuti helide, lõhnade, maitsete mäletamine. Tegemist võib olla nägemis-, kuulmis-, kompimis-, haistmis-, maitsemismäluga.

Sõnalis-loogilise mälu sisuks on meie mõtted. Mõtted ei eksisteeri ilma keeleta, seepärast nimetatakse seda mälu mitte lihtsalt loogiliseks, vaid sõnalis-loogiliseks. Tuginedes teiste mäluüliikide arengule, osutub sõnalis-loogiline mälu nende suhtes juhtivaks ja tema arengust sõltub kõigi teiste mäluüliikide areng. Sõnalis-loogilisele mälule kuulub peamine roll teadmiste omandamisel õppeprotsessis.

On olemas siiski ka selline mälu liigitus, mis on otseselt seotud kõige aktuaalsema parajasti läbiviidava tegevuse eripäradega. Nii jaotatakse mälu sõltuvalt tegevuse eesmärgist spontaanseks ja tahtlikuks. Selleks et üks või teine materjal mälus jäädvustuks, peab see olema subjekti poolt vastavalt töödeldud. Nisugune töötlemine eeldab teatud aega, mida nimetatakse jälgede konsolideerumise ajaks. Subjektiivselt toimub see protsess nagu vasttoimunud sündmuse kaja: mingi hetke jooksul me justnagu näeme, kuuleme jne seda, mida me vahetult juba enam ei taju ("seisab silme ees", "kajab kõrvus" jmt). Need protsessid on ebapüsivad ja pöörduvad, kuid nad on sedavõrd spetsiifilised ja nende roll kogemuste talletamise mehhanismide funktsioneerimises on nii oluline, et neid vaadeldakse kui meeldejätmise omaette liiki, mille nimetuseks on saanud *lühiajaline mälu*. Erinevalt pikaajalisest mälust, mida iseloomustab materjali pikaajaline säilimine pärast mitmekordset kordamist ja reprodutseerimist, on lühiajalise mälu eripäraks väga lühike kestus. Siiski, on olemas mingid pikaajalise mälu piirid, kuna aju on "lõpliku" ehitusega. See koosneb 10 miljardist neuronist, millest igaüks on suuteline salvestama olulist informatsiooni hulka. See on niivõrd oluline hulk, et võib öelda, et inimaju mälumaht on piiramatu.

Mõistega *operatiivmälu* tähistatakse mnemoonilisi protsesse, mis teenindavad inimese poolt vahetult sooritatavaid aktuaalseid tegevusi ja operatsioone. Kui me teostame mingit keerukat, näiteks aritmeetilist tehet, siis sooritam seda osade kaupa. Sealjuures jätame meelde mõned vahetulemused seniks, kuni meil on nendega tegemist. Vastavalt liikumisele lõpptulemuse poole võib konkreetne "läbitöötatud" materjal ununeda. Analoo-giline nähtus esineb mis tahes enam või vähem keeruka tegevuse läbiviimisel. Materjaliosad, millega inimene opereerib, võivad olla erinevad (laps hakkab lugema tähtede liitmise kaudu). Nende osade, niinimetatud mälu operatiivüksuste maht avaldab olulist mõju ühe või teise tegevuse läbiviimise edule.

MÄLUPROTSESSIDE ISELOOMUSTUS

Meeldejätmise. Spontaansest jääb meelde palju sellest, millega inimene elus kokku puutub: ümbritsevad esemed, nähtused, igapäevaelu sündmused, inimeste tegemised jne. Kõige paremini jääb meelde see, millel on inimese jaoks eluline tähendus: kõik, mis on seotud tema huvidega, vajadustega, tegevuse eesmärkide ning ülesannetega. Kuid isegi spontaansel meeldejätmisel on valikuline iseloom, mille määrab suhtumine ümbritsevasse.

Spontaansest meeldejätmisest tuleb eristada *tahtlikku meeldejätmist*, mida iseloomustab see, et inimene püstitab endale teatud eesmärgi – jätta meelde see, mida tahetakse, ja kasutab selleks spetsiaalseid võtteid. Tahtlik meeldejätmise kujutab endast erilist ja keerukat mõtetegevust, mis on allutatud meeldejätmise ülesandele ning mis sisaldab endas mitmesuguseid, selle sihi paremaks saavutamiseks sooritatavaid tegevusi.

Mehaaniline ja mõtestatud meeldejätmise. Mehaanilise meeldejätmise korral jäävad esemed, sündmused, liigutused meelde just samas järjekorras, nagu neid tajutakse, ilma igasugu muudatusteta. Mehaaniline meeldejätmise tugineb meeldejätmise objektide ruumilisele ja ajalisele lähedusele. Mõtestatud meeldejätmise põhineb materjali osiste seosmiste loogiliste seoste mõistmisel. On tõestatud, et mõtestatud meeldejätmise on palju kordi produktiivsem mehaanilisest. Mehaaniline meeldejätmise on ebaökoonoomne, nõuab mitmekordset kordamist, mehaaniliselt meelde jäetut ei suuda inimene alati õiges kohas ja õigel ajal meenutada. Mõtestatud meeldejätmise nõuab inimeselt palju vähem aega ja pingutust ning on palju mõjusam.

Säilitamine. Seda, mis inimene on meelde jättnud, säilitab aju pikema või lühema aja jooksul. Säilitamisel kui mäluprotsessil on omad seaduspärasused. On kindlaks tehtud, et säilitamine võib olla dünaamiline või staatiline. Dünaamiline säilitamine avaldub operatiivmälu, staatiline aga pikaajalises mälu. Dünaamilise säilitamise puhul muutub materjal vähe, staatilise korral aga, vastupidi, allutatakse see tingimata muutmisele, ümbertöötamisele. Muutmine avaldub mitmes vormis: üksikute detailide kadumisenä ja nende asendamisenä muude detailidega, materjali järgnevuse muutumises, selle üldistamises. Üldistamine iseloomustab tundmaõpitava materjali mõtestamise kõrgemat astet.

Äratundmine ja reprodutseerimine. Äratundmine võib täpsuse ja täielikkuse poolest olla erinev. Äratundmise väikseim aste väljendub "tuttavlikus tundes", kui inimene ei suuda täpselt ära tunda objekti tunnust, kuid usub, et see on talle tuttav. Äratundmise kõrgeim aste ehk täielik äratundmine ei kutsu tajuvast subjektis esile mingit kahtlust tajutava objekti tundmises; täieliku äratundmise korral liigitab inimene objekti eksimatult teatud kategooriasse, suudab täpselt nimetada sellega tutvumise aega, kohta ja muid tunnuseid.

Reprodutseerimine erineb tajumisest selle poolest, et see toimub pärast ja väljaspool tajumist. Reprodutseerimise füsioloogiliseks aluseks on nende närviseoste uuendamine, mis on varem tekkinud esemete ja nähtuste tajumisel. Eristatakse *otsest ja vahendatud* reprodutseerimist. Otsene reprodutseerimine kulgeb ilma vaheassotsiatsioonideta (nii reprodutseeritakse näiteks päheõpitud korrutustabelit). Vahendatud reprodutseerimise korral tugineb inimene vaheassotsiatsioonidele – sõnad, kujundid, tunded, tegevused –, millega on seotud reprodutseerimise objekt. Kogemus kinnitab, et päheõppimine, mida saadab mitmekordne reprodutseerimine, on efektiivsem kui õppematerjali korduv lugemine ilma enesekontrollita.

Unustamine avaldub suutmatuses midagi meenutada või ekslikus äratundmises ja taastekitamises. Unustamise füsioloogiliseks aluseks on teatud ajukoore pidurdusprotsessid, mis häirivad ajutiste seoste aktualiseerimist (elustamist). Kogemusest tuleneb järeldus, et kui õppematerjali kinnistamise ja mälu kallal ei tehta tööd, on kahe kuu pärast sellest säilinud vaid 25%, kuid suurim kadu (55%) toimub esimese 3–4 päeva jooksul pärast vastuvõtmist. Need andmed on aga tõesed sel juhul, kui materjali pärast vastuvõtmist ei allutata mõistuslikule töötlusele, st kui see on passiivselt vastu võetud. On väga tähtis õigeaegselt organiseerida omandatu kordamine – selle töö õigeaegsel korraldamisel püsib materjal mälus tunduvalt paremini. Unustamine toimub kiiremini, kui materjalist pole küllaldaselt aru saadud või kui see on õppijale ebahuvitav. Unustamise kiirus sõltub ka otseselt materjali mahust ja selle omandamise raskusastmest. Unustamise kiirust saab vähendada õppetöö õige korralduse kaudu. On tähtis hoolitseda vaheaegade eest õppetegevuses, eriti nooremate kooliõpilaste puhul, tuleb mitmekesistada õppetunni jooksul kasutatavaid võtteid.

Oma malealase küpsemise käigus tuleb maletajal omandada suur hulk mitmesugust materjali, alates avangujuhistest kuni väljapaistvate maletajate elulugudeni. Pluss partiide analüüsimine koos treeneriga. Aga kui ongi püsiv võimalus partiide analüüsimiseks koos kogenud treeneriga, saavutate te vaevalt tõelisi tulemusi, kui piirdute ainult omaenda partiide analüüsiga. Tingimata on vajalik ka võõra, nii klassikalise kui ka nüüdisaegse loomingu tundmaõppimine: meistrite õpetlikud partiid, tüüp- ja originaalkombinatsioonid, iseloomulikud mänguplaanid. Lisame juurde avanguteooria, keskmängu ja lõppmängu põhitõdede omandamise.

Eelöeldust saab järeldada, et *malemängus langeb üks juhtrollidest mälule*. Nimelt säilitab maletaja tänu mälule treeningute käigus omandatud teadmised täismahus, suudab partii käigus mõttes läbi kaaluda suure hulga variante ja käike ning neid mitte unustada. Mälu mehhanismid peavad alati olema liikuvad ja alati "vormis". Neid tuleb pidevalt treenida, eraldades selleks iga päev tunni või vähemalt 20–25 minutit. Tuleb ka silmas pidada, et mälu funktsioneerib kõige paremini kella 8 kuni 12 päeval, seejärel hakkab tema efektiivsus langema. Pärast kella 17 suureneb meeldejätmisvõime taas ja jõuab kõrgele tasemele kella 19ks.

LAPSE JA TEMA MÄLU ARENGUPERIOODID

Lapse ja kooliõpilase arengus eristatakse järgmisi põhiperioode: vastsündinu (kuni 10 päeva), imikuiga (kuni 1 aasta), väikelaps (1–3 aastat), eelkoolieelik (3–5 aastat), koolieelik (5–7 aastat), noorem kooliiga (7–11 aastat), teismeliseiga (11–15 aastat), varane noorus ehk vanem kooliiga (15–18 aastat).

NOOREMAS KOOLIEAS LAPSE ÜLDISELOOMUSTUS

Mälu areneb nooremas koolieas õpetuse mõjul kahes suunas: *suureneb sõnalis-loogilise, mõttelise meeldejätmise roll ja osatähtsus* (võrreldes näitlik-kujundlikuga) ja *laps omandab võimaluse teadlikult juhtida oma mälu ning reguleerida selle avaldumisvormi* (meeldejätmine, reprodutseerimine, meeldetuletamine).

Kuna selles vanuses lastel prevaleerib näitlik-kujundlik mälu sõnalis-loogilise ees, jäävad neile kiiremini meelde ja salvestuvad mälus kindlamini konkreetsed andmed, sündmused, isikud, esemed, faktid, võrreldes definitsioonide ja selgitustega. Nooremad kooliõpilased, eriti I–II klassis, kalduvad *mehaaniliselt*, lihtsa kordamise teel meelde jätta ilma talletatava materjali siseseid mõttelisi seoseid teadvustamata. See on seletatav vähemalt nelja asjaoluga. Esiteks on noorematel õpilastel mehaaniline mälu suhteliselt hästi arenenud ja nad talletavad materjali vaevata sõna-sõnalt. Teiseks ei saa õpilane selles vanuses veel aru, mida temalt konkreetset nõutakse, kui antakse ülesanne midagi meelde jätta. Ta ei oska veel meeldejätmise ülesandeid diferentseerida (mis on vaja meelde jätta sõna-sõnalt, aga mis üldjoontes). Kolmandaks ei valda nooremad kooliõpilased veel keelt küllaldaselt tasemel ja neil on lihtsam reprodutseerida kõik sõna-sõnalt. Ja viimaks. Selles eas areneb samm-sammult, õppeprotsessi käigus mõtteline mälu kui võime talletada ja reprodutseerida sisu, materjali, mõtete, tõestuste, argumentatsiooni, loogikaskeemide ja arutluste olemust. Õpetaja on kohustatud igati stimuleerima mõttelise

mälu arendamist, ergutama lapsi mõtestama materjali selle parema meeldejätmise huvides, seda rekonstrueerima, väljendama oma sõnadega, säilitades peamist sisu.

Tahtlise meeldejätmise efektiivsuse määrab nooremate õpilaste intellektuaalse aktiivsuse aste. Viimane on aga otsesõltuvuses sellest, kuivõrd need õpilased on omandanud meeldejätmise organiseerimise ja juhtimise abinõud. Nende abinõude hulka kuulub eelkõige oskus teadvustada ja diferentseerida mnemoonilisi ülesandeid (talletada täpselt, kui see on oluline definitsioon või formuleering; talletada oluline, mille võib edasi anda oma sõnastuses; mitte püüda meelde jätta, kui see on ebaoluline detail jne). Kogemus kinnitab, et meeldejätmise produktiivsus sõltub eesmärkide teadvustamisest ja vastavate talletamisvõtete loomisest. Meeldejätmise produktiivsusele avaldavad otsest mõju selle tegevuse motiivid, millega on meeldejätmise seotud. Kui õpilane omandab mingit materjali hoiakuga, et seda tal edaspidises õppetöös vaja ei lähe, aga teist teadmise, et seda läheb peagi tarvis, siis jääb teisel juhul materjal kiiremini meelde, püsib kauem mees ja reprodutseeritakse täpsemini.

Õpetajal tuleb tingimata noorematele õpilastele õpetada meeldejätmise võtteid ja abinõusid, nagu materjali mõtteline grupeerimine, teksti plaani koostamine ja kasutamine meeldejätmise mõttelise toena, omaette toetuspunktide väljatoomine, võrdlemine, erinevate osade võrdlemine.

Meeldejätmise efektiivseks võtteks on lugemise vaheldumine katsetega reprodutseerida meeldejäetavat materjali enesekontrolli kaudu, kuid praktikas kasutab noorema kooliea õpilane iseseisvalt siiski vaid üht kõige lihtsamat meelespidamise võtet: *kordamist*.

TEISELISEE ISEÄRASUSTE ÜLDISELOOMUSTUS

Samaaegselt tegelikkusesse teadliku suhtumise üldise arenguga tugevneb teismelistel märgatavalt teadlik suhtumine õppetöösse. Õppetegevuses lähevad nad järk-järgult üle uuele, kõrgemale tasandile, mis on seotud uue suhtumisega tõelistesse, sügavatesse teadmistesse, millele omistatakse isikustatud mõte.

Teismeliseas teevad suuri muutusi läbi just mälu ja tähelepanuvõime. Seda vanust iseloomustab peamiselt nende funktsioonide tahtlise külje tugevnemine. Suureneb oskus organiseerida ja kontrollida oma psüühilisi funktsioone, neid juhtida. Mälu ja tähelepanu kujunevad aegamööda organiseeritud, reguleeritavateks ja juhitavateks protsessideks. Ei saa öelda, et teismelisel oleks mälu "üldse" paremini arenenud kui nooremal õpilasel, kuigi selles eas on märgatav oluline edasimineku sõnalise ja abstraktse materjali meeldejätmisel. Tal on paremini arenenud oskus organiseerida mõttetööd teatud materjali omandamiseks, oskus valitseda meeldejätmise vahendeid. Selles eas suureneb meeldejätmise kiirus ja mälus säilitatava maht. Mehaaniline päheõppimine asendub aina rohkem loogilise, mõtestatud talletamisega, paraneb mälu produktiivsus. Arvestades neid eripärasid, tuleb õpetajal esiteks õpetada lapsel loogilise talletamise õigeid võtteid (oskus teostada mõttelist grupeerimist, tuua välja tugiteese meelespidamiseks, õigesti üles ehitada kordusi, koostada teksti skemaatilist plaani jne), teiseks tuleb selgitada definitsioonide või seaduste täpse talletamise vajadusest, kolmandaks kujundada kooliõpilastel oskust täpselt ümber jutustada sisu oma sõnadega.

Teismelise mälu iseloomustab võimalus kujundada keerukamaid assotsiatsioone, seostada uut materjali varem omandatuga, lülitada uusi teadmisi senisesse süsteemi. Selle perioodi lõpuks luuakse tingimused üleminekuks kõrgemale – objektidevaheliste assotsiatsioonide tasandile. See kindlustab arusaamise mitme õppeaine materjalide seotusest ja erinevatest teadustest saadavate teadmiste ühtsuse tunnetamise.

VANEMA KOOLIEA PSÜHHOLOOGILINE ISELOOMUSTUS

Mälu arenemise käigus suureneb märgatavalt abstraktse sõnalis-loogilise, mõttelise meeldejätmise osatähtsus. Kuigi tahteline mälu on ülekaalus, ei kao vanemate klasside õpilaste praktikast kaugeltki ka spontaanne talletamine. See omandab vaid spetsiifilise iseloomu, seostudes selgemini nende huvidega, sealhulgas nende tunnetuslik-erialaste huvidega. Seejuures säilitab tahteline mälu siiski juhtrolli aktiivses tunnetusprotsessis. Selles vanuses ei ole kuigi levinud kordamisel põhinev sõnasõnaline päheõppimine. Vanemad õpilased kasutavad palju rohkem kui teismelised mitmesuguseid mälunippe – teksti plaanide ja skeemide koostamist, konspekte, oluliste mõtete esiletõstmist ja allakriipsutamist, võrdlemist, uue kõrvutamist varem tuntuga. Reeglina kujuneb vanematel õpilastel välja diferentseeritud hoiak meeldejätmise suhtes: nad arvestavad, mida on vaja talletada täpselt, mida tuleb edasi anda oma sõnastuses ja millest peab vaid aru saama, ilma meelde jätmata.

MÄLU INDIVIDUAALSED ISEÄRASUSED

Mälu individuaalsed erinevused avalduvad selles, missugusele kujutluste liigile millegi meeldejätmisel eelkõige tuginetakse. Ühtele jääb paremini meelde see, mida on võimalik näha, teistele see, mis on kuuldav, kolmandatele see, mida on võimalik teostada praktiliselt. Sellele vastavalt eristatakse *nägemis-*, *kuulmis-* ja *liigutusmälu tüüpe*. Nägemismäluga inimene eelistab teksti meeldejätmiseks seda näha, kuulmistüüpi mäluga inimene eelistab kuulata etteloetavat teksti, liigutusmälu omanik peab õpitava materjali kindlasti üles kirjutama või "üles ütlema". Õpetajal või treeneril oleks kasulik mitmekesistada omandatava õppematerjali esitamisel kasutatavaid viise (lähikuulamine, lugemine, illustatsiooni ja diagrammide vaatlemine, jooniste ning skeemide tegemine jne).

Mälu positiivsete omaduste arendamisele aitab oluliselt kaasa inimese vaimse ja praktilise tegevuse ratsionaliseerimine: töökoha korrashoid, planeerimine, enesekontroll, meeldejätmise ratsionaalsete võtete kasutamine, vaimse ja praktilise tegevuse sidumine, oma tegevuse kriitiline hindamine, oskus loobuda ebaefektiivsetest töövotetest ning omandada teistelt efektiivseid võtteid jmt.

MALETAJATE MÄLU UURIMINE

Anketeerimise teel läbi viidud maletajate mälu uuringud näitasid, et nende puhul ei jää *kujundimälu* osatähtsus praktiliselt maha tavaliselt domineerivast *sõnalis-loogilisest* mälust, sealjuures on oluliselt väiksem *liikumis-* ja *emotsionaalse* mälu osatähtsus.

Maletajate mälu arenemine algajatest maletajateks-professionaalideks näeb välja ligikaudu järgnevalt.

1. IV järgu maletajate mälu seisund võrreldes teiste järgumaletajate mälu on madalamal tasemel. See on seletatav sellega, et nad alles alustavad malega tegelemist, omandavad põhiteadmisi maletooriast ja see ei nõua neilt mingeid erilisi mäluomadusi.
2. III-I järgu maletajatel on täheldatav juba mingi efekt malega tegelemisest. Ja kuigi mälu ei ole nii täiuslik kui näiteks suurmeistril, on see siiski tunduvalt arenenum võrreldes algajate maletajatega.
3. I järgust suurmeistriteni on maletajatel eelmiste kategooriate maletajatega võrreldes hea mälu. See on seletatav asjaoluga, et selle kategooriaga maletajatel on seljataga palju turniiripartiisid erinevate vastastega, aga tänapäeval pole võimalik saavutada head tulemust ilma suurepärase mäluta, kuna ettevalmistus praktiliseks partiiks nõuab maletajalt suure hulga kõikvõimaliku informatsiooni läbitöötamist, alustades maleajakirjadest ning lõpetades arvutite andmebaasidega.

KOKKUVÕTE

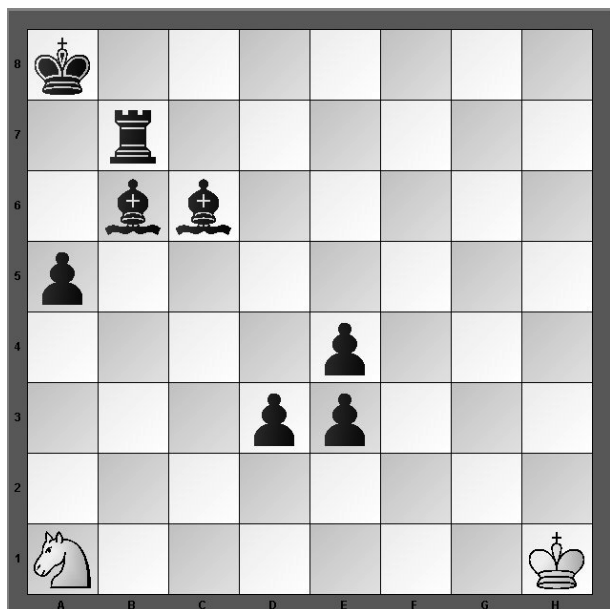
Mälu uurimisega seotud materjalide läbivaatuse lõpetamiseks võib teha järgmise kokkuvõtte: psühholoogia- ja pedagoogikakirjandus kinnitab, et alates varasest lapsepõlvest kulgeb mälu areng koos täiskasvanuks saamisega sõnalis-loogilise komponendi ülekaaluka prevaleerimise tähe all. Kuid male võib lisada olulisi korrektiive selle probleemi mõistmiseks. On andmeid, mis lubavad väita, et maletajatel on kujundimälu osakaal palju suurem, kui seni arvati.



PEDAGOOGILISED VÕTTED, MIS ARENDAVAD MÕTLEMIST MALE ABIL

Juba ammu on märgatud, et male arendav mõju ilmneb eriti selgelt 7–12aastaste laste juures.

Tuleks hoiatada küllalt levinud vea eest: õpetaja jaoks on malemängu lihtsaimad reeglid (vigurite käigud, elementaarsed malemanöövrid, malelaua geomeetria jmt) niivõrd automatiseerunud, tunduvad sedavõrd endast-mõistetavana, et ta puhuti ei näe probleeme nende omandamisel, püüab neid võimalikult ruttu õpilaste juures kinnistada ning kiiremini üle minna malemängu tehnika omandamisele. Sealjuures ignoreeritakse selle lihtsuse taga peituvat loogikat (õpetaja, kes ise oskab küllalt hästi malet mängida, ei tee vastavat analüüsi), võimaldatakse kiirustamist ja vahelejätmissi, mis võib hiljem tunda anda. Siin tuleb rakendada üldist reeglit “pigem vähem, aga paremini”. Näiteks “viguri tunnetust”, selle võimalusi võib hakata arendama juba esimestest maletundidest peale, viies selle tegevustrajektoori samm-sammult üle sisemisse plaani. Vastavaid peast lahendatavaid ülesandeid võib muuta keerukamaks umbes selles järjestuses: ühekäigulised toimingud, kahekäigulised toimingud; toimingud ühe, siis kahe takistuse olemasolul; toimingud piisavalt keerukal liikumistrajektoiril.



Toodud näites tuleb ratsuga lüüa oda c6-l. Käib ainult valge ratsu, kusjuures ta ei tohi minna mustade vigurite tule all olevatele väljadele. Lahendus: ratsu peab liikuma marsruudil b3-c1-a2-c3-b1-a3-c4-e5xc6.

Analoogilised, kuid keerukamad on ülesanded, kui tuleb arvestada ka teiste vigurite liikumisega. Lihtsate elementide läbitöötamine mängu õppimise algetapil tuleb kindlasti kasuks mängu edasisel omandamisel.

SISSEJUHATAV TUND 1. KLASIS TEEMAL “ESIMENE TUTVUS MALE KUNINGRIIGIGA” (näide)**TUNNI EESMÄRGID:**

1. Tutvus malemänguga üldiselt koos mõnede mõistete-terminitega (väli, diagramm), malelauaga ja malendite paigutusega.
2. Huvi tekitamine malemängu vastu.

TUNNI PLAAN:

Sissejuhatus – legend male päritolust.

1. Malelauast: 64 ruutu, 32 valget, 32 musta (lapsed loendavad ise, vastates esitatud küsimusele).
2. Esimene reegel meeldejätmiseks: malelaua vasakus nurgas on alati must ruut.
Kodune ülesanne nr 1: joonistada malelaud (8 × 8 cm) ruudulisel paberil ja värvida, unustamata, et vasak nurk peab olema tumedat (musta) värvi.
3. Visuaalne tutvumine kõigi figuuridega, mille järel lapsed koos õpetajaga järgemööda seavad oma laudadele algpositsiooni.
Ülesanne nr 2: õppida ära malendite nimetused ja osata neid ära tunda.
4. Kokkuvõte ja teatamine, et järgmise tunni ajal hakkame kodus joonistatud malelual mängima “laevade põhjalaskmist”.

TÄIENDAVAD VAHENDID, MIDA KASUTATAKSE TUTVUSTAVA TUNNI LÄBIVIIMISEKS:

1. Iga õpilase käsutuses on malelaud ja komplekt malendeid.
2. Täiendavalt on klassi paigutatud demonstratsioonlaud.
3. Näidiseks saab iga õpilane malelaua diagrammi, millel on noolega tähistatud selle õige asend mängu alguseks (vt lisa käesolevale ülesandele), samuti diagramm malendite kujutistega algpositsioonis (vt samas).

VAJALIKUD SELGITUSED JA KOMMENTAARID ETTEPANDUD TUNNIPLAANI JUURDE.

Kõigepealt tuleb öelda, et ettepanud tunnikava ei ole rangelt seotud standardse tunni pikkusega (45 minutit). Praktika on näidanud, et vahel on tarvis läbi viia 3–4 tundi, et kõik õpilased omandaksid vajalikud teadmised (paljudi sõltub koolieelsest ettevalmistusest), ilma et neil ilmneksid vastumeelsuse tunnused õppetöö suhtes. Sellel maleõpetuse etapil on üldse peamine ülesanne “hoida õpilasi male juures kinni”, kujundada positiivset motivatsiooni. Lapsel ei tohi tekkida muljet, nagu oleks male väga keeruline ja raske asi. Vastupidi, sellega võib täiesti tegeleda ja niisuguse tegevuse põhimeetod on loomulikult mänguline. Põhieesmärk on muuta see protsess võimalikult huvitavamaks ja selles staadiumis on õpetaja rohkem lõbusate massiürituste korraldaja, kuid tal on sealjuures väga vastutusrikas võtmeroll.

Teine moment, mida õpetaja peab minu arvates alati mees pidama, on toetada malemängu loomulikku seotust teiste koolis läbi võetavate õppeainetega. See kehtib eriti vanemate klasside kohta. Nii näiteks on malelauaga tutvumise puhul enamik suunavaid ja kontrollivaid küsimusi seotud hoopiski mitte male, vaid aritmeetikaga, s.o lapsed loendavad musti ja valgeid ruute (välju), etturite, ratsude jne arvu.

ALGAJATE ÕPETAMINE

Selles tegevusstaadiumis omandavad erilise tähtsuse treeneri ning õpetaja oskused ja võimed, kuna siin pannakse alus kogu edasisele tunnetustegevusele, mis pole seotud vaid malega. Sel etapil tehtava vea hind võib osutuda väga rängaks ja selle parandamiseks võib kuluda aastaid.

Sel etapil tugineb algajatega töötamise efektiivsus rohkem kui kusagil mujal neljale pedagoogilisele põhimõttele:

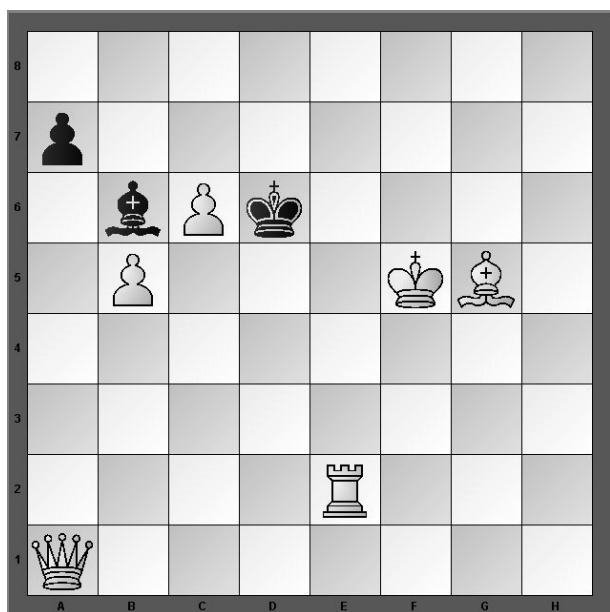
1. Lihtsamalt keerulisele. Enne kui asuda õppima järgmist, keerukamat materjali, on vaja omandada selle lihtsamad komponendid ning veenduda, et eelnev materjal on omandatud ja sellest aru saadud. Õpetaja ülesanne seisnebki suuresti selles, et algajate tunnetuse jaoks esialgu keeruka uue mängu male reeglistikust eraldada selle mõistmiseks kõige lihtsamad komponendid.
2. Jõukohasus. Tundides kasutatav õppematerjal peab vastama õpilaste intellektuaalsele tasemele, olema neile arusaadav.
3. Kordamine. Asjata ei räägita, et kordamine on tarkuse ema. Läbivõetud materjali kinnistamiseks tuleb aegajalt seda läbi korrata. Mitmekordne kordamine aitab kaasa kindlale meespidamisele ja mängutehnika elementide täiustamisele.
4. Näitlikkus. See on eriti tähtis kõige väiksemate, algajate maletajate jaoks, kuna nad ei ole veel suutelised tähelepanu pikemalt keskendama. Ettevalmistatud materjal peab olema piisavalt särav, huvitav, köitev ja esitatud emotsionaalselt meelde jäävas vormis.

MALETEOORIA ALGELEMENTIDE ÕPETAMINE

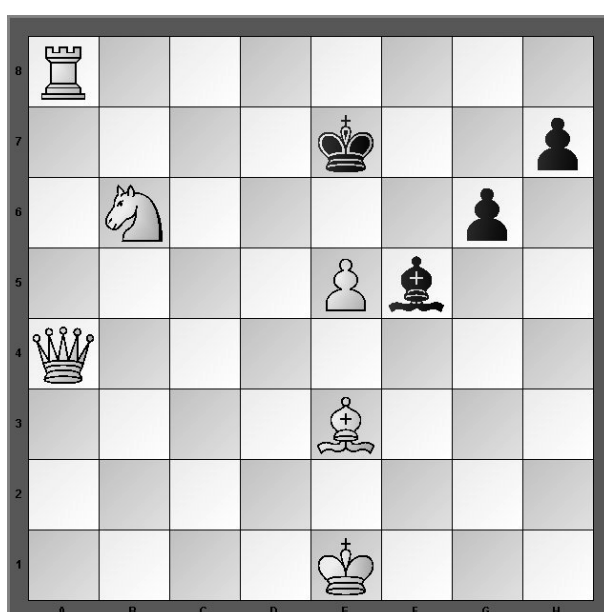
Pärast seda, kui on toimunud esimene tutvumine malelauaga, malendite nimetuste, nende paigutuse ja käikude järjekorraga, võib üle minna järgmise etapi juurde: vigurite ja etturite käikude õppimisele, mõistete “matt”, “patt” ja vigurite suhtelise väärtuse selgitamisele.

Vigurite käigud. Metoodika seisukohalt on otstarbekas alustada nende tundmaõppimist kõige lihtsamatest käikudest ja löömisest oda ning vankriga. Seejärel, tuletistena eelnevast, käigud ning löömisel lipu ja kuningaga. Ja lõpuks ratsu ning ettur – lapse taju jaoks kõige raskemad ümberpaigutused oma mittestandardisuses ja mitteenesestmõistetavuses. On soovitatav kohe koondada tähelepanu kahele momendile: võimatusele lüüa vastase kuningat ja võimalusele muuta viimasele horisontaalile jõudnud ettur kas lipuks, odaks, ratsuks või vankriks (kuid mitte kuningaks!) mängija valikul. Paralleelselt tuleb selgeks õppida malelaua notatsiooni, milleks sobib kõige paremini lastele tuttav “laevade põhjalaskmise” mäng, kuid selle erinevusega, et mängitakse malelual ning “laevade” asemel kasutatakse malendeid. Muidugi tuleb seda laste jaoks suhteliselt igavat algõpetuse perioodi mitmekesistada materjaliesituse mängulisuse kaudu. Kõige tähtsam on, et ei hakkaks igav!

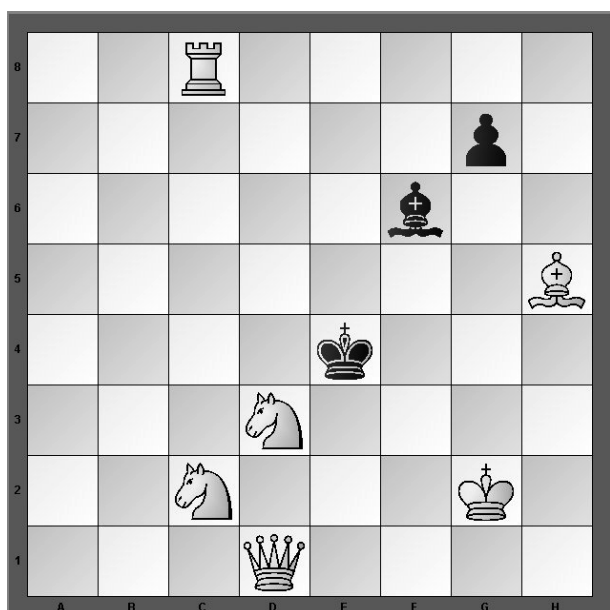
NÄITEID:



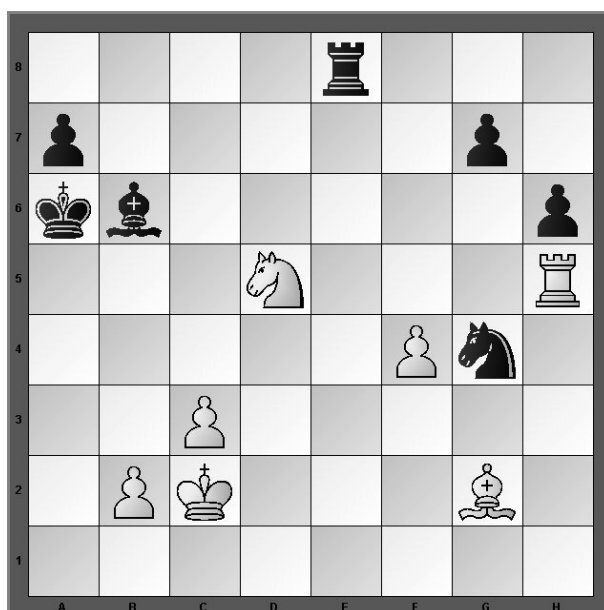
1. Le5 matt!



1. Le8 matt!



1. Lf3 matt!



1. Rb4 matt!

Tuli/šahh. See on spetsiifiline käik, mis on seotud erilise viguriga malelaua – kuningaga. Tuleb pöörata tähelepanu võimalusele anda tuld mis tahes viguri või etturiga, välja arvatud kuningas. Käsitleda kõiki tule eest kaitsmise võimalusi: a) tuld andnud viguri või etturi löömine; b) kuninga tule alt äraminek; c) kuninga katmine oma viguri või etturiga.

Matt. Partii kõige tähtsam moment, **mängu eesmärk.** Siin on tarvis õpilasele kindlalt selgeks teha, et võitja pole mitte see, kes rohkem vastase malendeid ära võttis (või lõi), vaid see, kel õnnestus üles seada matt vastase kuningale. Sel maleõpingute protsessi kõige tähtsamal hetkel ei tohi õpinguaega kokku hoida. Pärast seda, kui on omandatud mitu võtet ühekäigulise mati äratemiseks, tuleb kohe üle minna normaalsele mängule, hakata lahendama spetsiaalseid harjutusi, kus kuninga matistamisest võtab osa mitu vigurit koos etturitega (et esialgu vältida patiseisu). Praktika kinnitab, et on otstarbekas anda ülesandeid matistamiseks ühe käiguga, kus sihile viib mitte üks ainuvõimalik käik, aga on mitu võimalikku varianti.

Vangerdus. Tuleb selgitada selle ebahariliku, kahe viguri (vankri ja kuninga) osalusega käigu reegleid ja mõtet, näidates ühtlasi, et kuningas ei tohi vangerduse ajal “hüpata” üle välja, mis on vastase viguri löögi all. Vangerduse eesmärk on partii keskel “peita” oma kuningas, viia ta varjule, kuna kuningas on kõige ohustatum malend.

Vigurite suhteline tugevus. Lipp on väärt 9 etturit, vanker 5, oda ja ratsu 3 etturit.

Paralleelselt on tarvis alustada oma partiide üleskirjutamise õppimist, mis võimaldab aegamööda üle minna nende analüüsimisele.

Viimane etapp – keerulised reeglid.

Patiseis. Selle reegli selgitamisel tuleb rõhutada, et patiseisus poolel puudub igasugune käiguvõimalus, mitte ainult käigud kuningaga.

En passant (**löömine möödaminnes**). Praktika näitab, et see reegel omandatakse mängukogemuse suurenedes. Esialgu unustavad selle reegli isegi kõige andekamad lapsed. Kuid see reegel pole nii tähtis, kuna esineb harva ega avalda olulist mõju võitluse käigule, harvad erandid välja arvatud.

Sellega võib meie esialgse malereeglitega tutvumise etapi lugeda lõppenuks.

MALETREENERI TEGEVUSE PSÜHHOLOOGILIS-PEDAGOOGILISED ALUSED

Võib liialdamata öelda, et tänapäeval õpivad maailmas malemängu miljonid inimesed. Malealaseid teadmisi omandatakse treenerite juhtimisel mitmesugustes sektiioonides ja ringides, kuid samuti iseseisva töö kaudu. Seetõttu on maleõpetuse efektiivsete meetodite väljatöötamine vaieldamatult oluline. Selle pedagoogilise ülesande lahendamine ei ole võimalik lahus psühholoogiast. Siin aitavad psühholoogiliste uuringute andmed välja selgitada faktoreid, mis mõjutavad õppeprotsessi edukust ja treeneri ning tema hoolealuste vastastikuseid suhteid, määravad õppijate individuaal-psühholoogilisi erisusi, eri vanuseastmes maletajatega töötamise spetsiifikat jne.

Teaduse ja tehnika tormiline areng, uute infotehnoloogiate tekkimine, igapäevaelu sotsiaalsete aluste muutumine on põhjustanud vaimse töö osakaalu järsu suurenemise kõikides tegevussfäärides, kusjuures on muutunud ka üldine vaimse töö iseloom: tunduvalt on suurenenud mõtlemist vajava informatsiooni maht, millest on vaja eristada peamine. See aga omakorda muudab printsiipsaalselt kogu faktilise materjali omandamise metodoloogiat.

TREENER KUI PEDAGOOG JA KASVATAJA

Näib, et pole probleemi, kuidas ühildada malepedagoogi ja kooliõpetaja eesmärke, kuna male tööpoolest soodustab abstraktse ning loogilise mõtlemise arendamist, treenib aju, arendab tervet rida väga vajalikke psühholoogilisi omadusi: tahe, püsivus, enesedistsipliin jmt.

Igasugune õpetamine peab püstitama kolm eesmärki – *hariva, kasvatava ja arendava*, mis on omavahel kooskõlas. Malepedagoog püstitab veel täiendava eesmärgi – õpilase *sportlik areng*, mida tuleb samuti lahendada komplekselt ülejäänutega. Kahjuks töötavad praegu malepedagoog ja õpetaja igaüks omaette, ilma omavaheliste kontaktideta. See tuleneb põhiliselt sellest, et praegu on peamine male õppimise vorm koolis malering, mis ühendab erinevate klasside õpilasi. Malering on kahtlemata vajalik, kuid selleks et male orgaaniliselt sulanduks kooliellu ning õppeprogrammi, on vajalik muuta maleõpetus fakultatiivseks tunniks, kus käiksid ühe klassi või vähemalt paralleelklasside õpilased. Kõige kasulikum oleks sellega alustada esimesest klassist. Selline variant võimaldab kooskõlastada fakultatiivtunni juhendaja ning õpetaja eesmärke, tuues sisse aine-

tevahelised seosed matemaatika, lugemise, geograafia, ajaloo ja kasutades malet ennetava õpetuse ning teadmiste kinnistamise eesmärgil.

Vaatleme nüüd järgmisi praktilisi küsimusi: kuidas õpetada kõige nooremaid? Kuidas kujundada püsivat huvi male vastu? Kuidas avastada ja arendada lapses maletalenti?

Huvi male vastu ilmneb esialgu uudishimu või teadmishuvi kujul. Malereeglitega tutvumine, esimesed iseseisvad käigud võivad luua uustulnuka jaoks positiivse emotsionaalse toonuse, kutsuda esile soovi teada malest rohkem. Kuid esialgu pole see veel tõeline huvi, vaid pigem imestus, mille on ärritanud uue mängu originaalsus. Selles staadiumis on huvi juhusliku iseloomuga ja kustub osal uustulnukatel kiiresti.

Tõsise malehuvi kujundamise huvides on väga oluline, missuguseid arvamusi malega tegelemisest kuuleb algaja teistelt. Mitmesuguste faktorite – male propageerimine ühiskonnas, perekond, kaaslased, suhtumine malesse koolis – mõju malehuvi arendamisele on raske mõõta, aga see on ilmne.

Märgime siinjuures, et väga palju sõltub esimese treeneri või õpetaja isiksusest, kellega algaja maletaja kohtub. Täiesti vale on ettekujutus, et iga tugev maletaja võib olla algajale hea õpetaja. See töö kuulub treeneripraktikas kõige raskemate, spetsiifiliste tööde hulka.

Peamine probleem treeneri jaoks ei seisne mitte teoreetilise materjali keerukuses, vaid algaja maletaja omapärase psühholoogilise seisundi juhtimise keerukuses. Uustulnuk ei ole veel malekunsti andunud kummardaja, ta võib sellest iga hetk loobuda. Sel perioodil tuleb juhendajal “võidelda” muude hoolealuse ees avanevate perspektiividega, abistada teda valiku tegemisel. Siinjuures on eriti oluline pedagoogiline takt ning järjepidevus koormuste suurendamisel.

Noorte maletajate õpetamise esimesel etapil on väga oluline teadlikult lihtsustada hoolealuste esimese edu saavutamist. Pedagoogi põhipositsiooni võib väljendada sõnaga “tunnustamine”. Sel etapil on kasulik uustulnuka mängu pisut üle kiita. Huvi tekib ja areneb ainult siis, kui tegevus toimub ilma erilise pingutuseta, kergelt ja osutub resultatiivseks. Sageli võivad esimesed raskused eemale peletada. Kui huvi on välja kujunenud, siis raskused enam ei hirmuta.

Püsiv huvi ja pürgimine iseseisva praktilise tegevuse poole osutab malealase kalduvuse tekkimisele. Kalduvuse olemasolu on reeglina võimete arendamise hädavajalikuks eeltingimuseks. Kalduvus on selleks kangiks, mis ergutab inimest tööle, sealhulgas ka male alal.

Huvi ja kalduvuse põhjal otsustatakse maletaja tärkavate võimete üle. Kuidas aga teha kindlaks tõsise ja püsiva malehuvi olemasolu? Raske on panna diagnoosi, tuginedes vaid maletaja enda sõnadele või ümberolijate arvamustele. Rohkem põhjendatult saab tõsise ja püsiva malehuvi olemasolust rääkida, võttes appi ka muid andmeid. Võib näiteks pakkuda välja järgmise eksperimendi: nõrga võõrkeeleskusega maletaja tõlgib ühesuguse raskusastmega tekste, mis sisaldavad või ei sisalda malealast materjali. Kui mõlemad tõlked on nii kvaliteedi kui ka kiiruse poolest võrdsed, siis on kahtlused tõsise malehuvi olemasolu suhtes põhjendatud.

Õppetöö organiseerimisel tuleb peatähelepanu pöörata mängulistele momentidele. A. Nimzowitsch: “Õpilast tuleb panna huvi tundma, ta peab kohe tunnetama, et see on mäng, kus võit on võimalik ja joovastav.”

Mängimist võib ja tuleb alustada isegi siis, kui kõik malereeglid pole veel selged. Näiteks tuleb iga viguri käiku tundmaõppimisel soovitada õpilastele veidi mängida ainult selle malendiga. Selle meetodi efektiivsus suureneb veelgi, kui sealjuures kasutada laste hulgas populaarseid kaasaegseid sidevahendeid, näiteks suurmeister A. Matanoviči arvutiprogrammi, ja mängida ainult etturitega, etturite ja ratsuga jne.

Eriti oluline tähtsus on õppetöös elava, sundimatu õhkkonna loomisel, võimel vältida kuivust ja igavust. See suurendab tunduvalt õpilaste motivatsiooni male õppimiseks. See on eriti tähtis nooremates klassides, algajatega töötamisel. Kas see on õppetöö? Pigem suhtlemine, malemaailma sissejuhtimine. Mulle näib, et sel etapil pole vaja ranget distsipliini, see võib eemale peletada. Jah, võib minna kärarikkaks... Kuid õhkkond on asjalik. Tuleb ju proovida partiisid mängida.

Teadlased hakkasid juba küllalt ammu tegelema uuringutega male mõjust inimese intellekti ja iseloomu arengule. Tänapäeval on erilise tähtsuse omandanud inimese analüütiliste võimete arendamise probleem. See on tingitud vaimse töö osakaalu järsust tõusust kõigis tegevussfäärides. Muutunud on ka vaimse töö iseloom: tunduvalt on suurenenud töötlemist vajava informatsiooni maht, millest tuleb välja sõeluda peamine. See aga sunnib omakorda üha enam faktide tuupimist asendama üldistamise ja tohutu faktilise materjali interpreteerimise oskustega.

On kindlaks tehtud male positiivne roll inimese ettevalmistamisel taoliste ülesannete lahendamiseks. Täpset loogilist mõtlemist on kergem treenida malemängu abil (peetakse silmas tõsiseid partiisid) kui kasutada sel eesmärgil loogikaõpikut. On teada, et inimene õpib palju produktiivsemalt ja tulemuslikumalt mängu käigus kui muu õppimisviisi abil.

On samuti teada, et enamik maleseise on probleemse iseloomuga, see tähendab, et nende puhul pole võimalik kindlaks teha ainsat, absoluutselt parimat teed mängu arendamiseks. Seetõttu tuleb maletajal sageli tegutseda määramatuse tingimustes, tuginedes intuitsioonile, võttes riske. Niisiis aitab male arendada intuitsiooni ja loovat mõtlemist.

Malemäng nõuab intensiivset ja pikaajalist tähelepanu. Võib suurepäraselt mängida ja saavutada võiduseisu, kuid piisab mõnest sekundist tähelepanu nõrgenemisest, et kogu eelneva töö viljad läheksid tühja. Malet mängides on samuti hädavajalik mõttes ette näha muutusi malendite asetuses. See arendab igal juhul kujutlusvõimet. On võimatu ette kujutada head maletajat, kel puudub mängu käigus tekkivate erinevate variantide meeldejätmise võime. Juba eelmise sajandi kahekümnendatel aastatel läbi viidud maletajatest ning mittemaletajatest noorukite vaimsete võimete võrdlev analüüs näitas esimeste eelseid tähelepanu intensiivsuses (nimelt hajameelsuse puudumine), kujutlusvõime ja meeldejätmise täpsuses.

Male mõjutab mitte ainult intellektuaalseid funktsioone, vaid ka lapse iseloomu tervikuna, kuna male ei kujuta endast mitte ainult vaimsete võimete, vaid ka karakterite võistlust.

Males on tuntud eeskujude järeleahvimine ja passiivsus perspektiivitud. Male nõuab oskust iseseisvalt püstitada ülesandeid ning neid lahendada, seega õpetab katsetamist selle mõiste laiemas tähenduses.

Male arendab objektiivset, realistlikku suhtumist partnerisse ja iseendasse. Malepartii toimub terava vastastikuse kriitika õhkkonnas. Kumbki rivaal püüab teise tegevuses avastada vigu ja neid ära kasutada. Kaotus on mingi omapoolse möödalaskmise paratamatu tagajärg. Kedagi teist oma kaotuses süüdistada pole mõtet. See pärast stimuleerivad kaotused maletajat objektiivselt võttes kriitiliseks eneseanalüüsiks ja muutuvad järelikult enesekasvatuse vahendiks.

Malemäng nõuab otsustusvõimet, julgust, riskivalmidust ja ühtlasi vastutusvõimet otsuste vastuvõtmisel, samuti teatavat ettevaatlikkust. Kõik see loob sageli iseloomu omapärase "ettevaatliku julguse" koosluse, aga samuti viib teatud ratsionalismini. Hästi ettevalmistatud maletajaid tabavad harva viljatud kahetsemised kaotatud võimaluste pärast, nad arvestavad reaalselt olukorda: kõik on tehtud ja tagasiteed enam ei ole.

Mõnede tähelepanekute kohaselt ei kaldu maletajad mittemaleliste probleemide lahendamisel analüüsima kaugemaid perspektiive, kui antud perioodil on vajalik teostada mingeid kohustuslikke ettevalmistavaid tegevusi. Nähtavasti on see males üldtunnustatud reegli peegeldus – kui käsil on forsseeritud variant, tuleb see läbi mängida ja seejärel planeerida järgnevaid sündmusi, aga mitte vastupidi.

ÕPPE-KASVATUSLIKU PROTSESSI PLANEERIMINE

Treeneri põhiülesanne treeninguplaani koostades seisneb selles, et kavandada optimaalne *treeningute programm*, kus oleks arvesse võetud sportlase ettevalmistuse tase, vanus, sportlik kvalifikatsioon, treeningustaaž, võistluste kalenderplaan, male kui spordiala eripära, õppe-treeninguprotsessi läbiviimise tingimused.

Treeneri süvenenud töö malekoolide programmiga on oluline vahend treeneri ettevalmistamisel tulevaseks õppe-treeninguprotsessiks. Enne õppeaasta algust malekoolis valmistab treener ette järgmised dokumendid:

3. Õppetöö plaan-graafik aastaste õppetundide jaotamiseks igale õppegrupile.
4. Tööplaan-graafik kuude kaupa.
5. Õppe-treeningutundide gruppide tunniplaan.
6. Gruppide nimekirjad.

Malematerjali ettevalmistamine õppetööks on treeneritöös otsustava tähtsusega. Selleks peab treener läbi tegema põhjaliku ettevalmistuse, mis hõlmab maleperioodika ning maleraamatute (õpikud, teatmeteosed, monograafiad jne) lugemist koos kõige olulisema materjali järgneva metoodilise läbitöötamisega. See töö toimub vastavuses õpperühma kvalifikatsiooniga, õpilaste ettevalmistuse tasemega, nende ülesannetega, mida treener peab põhiliseks algava õppeprotsessi jaoks. Treener peab hästi valdama metoodikat töötamiseks vajalike infallikatega, peab oskama konspekteerida, koostada annotatsioone ning bibliograafiaid, peab oskama kasutada arvutite andmebaase, eriti neid, mida pidevalt ja regulaarselt uuendatakse. Kõik see lubab treeneril olla kursis uuendustega male teooria, strateegia ja taktika, samuti õpetamise ja treenimise metoodika alal.

Õppe-treeninguprotsessi planeerimise objektiks on treeningu eesmärk, ülesanded, vahendid, treeningu- ja võistluskormuste maht, kontrollnormatiivid ja muud näitajad. Treeninguplaani väljatöötamisel seisneb põhiülesanne selles, et visandada optimaalne treeningukava arvestades sportlase ettevalmistatuse taset, tema vanust, kvalifikatsiooni jmt. Õppeprotsessi kavandamine võib toimuda järgmistes vormides: *perspektiivne (rea aastate peale), jooksev (üheks aastaks), operatiivne (kuuks, nädalaks, õppetunniks)*.

Perspektiivsel planeerimisel on suur tähtsus. Ettevalmistuse resultatiivsus sõltub otseselt sellest, kui õigesti on mitmeks aastaks ette kavandatud sportlase enesetäiendamise perspektiivid, koormuste ning treeningumeetodite ja -vahendite ratsionaalne jaotamine. Perspektiivplaani võib koostada mitmesuguse tähtajaga, sõltuvalt noorte maletajate vanusest, ettevalmistuse tasemest ja sportlikust staažist. Nooremate maletajate jaoks on otstarbekas koostada grupi perspektiivplaan 2–3 aastaks. Perspektiivplaanide koostamisel võetakse arvesse optimaalne vanus parimate tulemuste saavutamiseks, ettevalmistuse kestus, noorte maletajate individuaalsed omadused. Oluline on perspektiivplaanis paika panna ettevalmistuse etapid, treeningu suund igapähe neist, samuti põhilised võistlused (nende liigid, koguarv).

Perspektiivplaanide alusel koostatakse treeningute **jooksvad (aastased) plaanid**. Neis täpsustatakse kontrollnormatiivid, loetletakse täpsemalt treeninguvahendeid, konkretiseeritakse treeningu- ja võistluskooormuste mahte. Selle plaani koostamisel täpsustatakse eelkõige jooksva aasta tegevuse eesmärk. Seejärel kavandatakse ülesanded treeninguperioodideks; treeningu planeerimine aastases tsüklis oleneb selle ülesannetest, sportlikust kalenderplaanist, võistluste süsteemist, maletreeningute eripärast.

Operatiivplaneerimine näeb ette treeninguplaanide koostamist kuuks, nädalaks, õppetunniks ja toimub aastaplaani põhjal.

Täiendava informatsioonilise materjalina, mis kergendab õppetöö perspektiivplaanide koostamist erineva kvalifikatsiooniga maletajate jaoks, toome ära ühe maleprogrammi variandi.

MALEÕPINGUTE PROGRAMM LÄHTUVALT ÕPILASTE ARENGUTASEMEST

1. Male algõpe:

- malelaud, malenotatsioon, vigurite võimalused;
- mõisted "patt", "igavene tuli", "vangerdus";
- taktikalised võtted;
- elementaarsed etturilõppmängud;
- kuninga ründamine;
- kombinatsioonid.

2. Maleteooria. Põhialused:

- male lühiajalugu;
- vigurite arendamine ja mõned teised põhimõisted (patt, igavene tuli, *en passant*);
- vigurite võrdlev ja suhteline väärtus;
- erinevad ülekaalu liigid;
- avang;
- keskmängu teooria;
- plaan;
- lõppmäng.

3. Maleteooria.

3.1. Taktika:

- kuningarünnak;
- võimaluste arvestamise tehnika treenimine.

3.2. Strateegia alused.

3.2.1. Vigurite erinev aktiivsus:

- "head" ja "halvad" odad;
- oda on ratsust tugevam;
- ratsu on odast tugevam;
- eri värvi odad keskmängus;
- viguri mängust väljalülitamine.

3.2.2. Avatud ja poolavatud liinid:

- avatud ja poolavatud liinide kasutamine;
- avatud ja poolavatud liinid ja kuningarünnak;
- eelpost avatud ja poolavatud liinil;
- võitlus avatud liini pärast.

- 3.2.3. Tsentri probleem:
 - tugev etturitsenter;
 - etturitsentri lõhkumine;
 - vigurid etturitsentri vastu;
 - viguri-etturi tsenter;
 - tsentri roll operatsioonide ajal tiibadel.
- 3.2.4. Kaksikodad:
 - kaksikodad keskmängus;
 - kaksikodad lõppmängus;
 - edukas võitlus kaksikodade vastu.
- 3.2.5. Nõrgad ja tugevad väljad:
 - nõrgad väljad vastase laagris;
 - väljade kompleksi nõrkus;
 - mõnedest tugevatest väljadest.
- 3.2.6. Etturite paigutuse eripärad:
 - etturinõrkused;
 - kaksiketturid;
 - mahajäänud ettur poolavatud liinil;
 - vabaettur.
- 3.3. Võitlus jõudude ebatavalise vahekorra puhul ja kompensatsioon materjali eest:
 - lipp erinevate vigurite vastu;
 - kompensatsioon lipu eest;
 - kaks vankrit kolme kerge viguri vastu;
 - kaks vigurit vankri vastu (etturitega);
 - vanker viguri ja kahe etturi vastu;
 - kvaliteedi ohverdamine;
 - vigur kolme etturi vastu;
 - kompensatsioon viguri eest.
- 3.4. Lõppmäng:
 - 3.4.1. Etturilõppmängud:
 - klassikalised positsioonid etturilõppmängus;
 - malelaua geomeetria, "õlaga tõukamine";
 - lõppmängud vabaetturitega mõlemal poolel;
 - läbimurre;
 - parem etturiseis;
 - varutempod;
 - kuninga aktiivsus;
 - üleminek etturilõppmängu kui materiaalse või positsioonilise ülekaalu realiseerimise meetod.
 - 3.4.2. Vankrilõppmängud:
 - klassikalised positsioonid vankrilõppmängudes;
 - 7. horisontaali valdamine;
 - avatud liini ärakasutamine;
 - vabaetturitega lõppmängud;
 - aktiivsusest vankrilõppmängus;
 - etturiseisu nõrkuste ärakasutamine;
 - mõningad kaitseressursid;
 - materiaalse ülekaalu realiseerimine;
 - positsioonilise ülekaalu realiseerimine.

Võttes aluseks selle programmi ja määrares kindlaks eri etappidele kuluva ajahulga, on tunduvalt lihtsam kavandada õppe-treeninguprotsessi.

TREENERI TEGEVUSE ISELOOMUSTUS JA SISU LOOMINGULISES TREENERI-ÕPILASE LIIDUS

1. Elupraktika kinnitab, et maletreeneriks sobib inimene, kellel on selleks spetsiifiline kalduvus ja kelle jaoks õpilaste edusammud on tähtsamad kui isiklikud. Kahtlemata pole edu poole püüdlemine ning terve auahnus treenerile võõras, teatud määran on see tema tegevuse mootoriks, kuid tandemis treener-õpilane on auahnus alati teisejärguline. Heade ning õpilaste poolt armastatud treenerite iseloomulik tunnus on alati olnud oskus ja püüd ohverdada isiklikud huvid oma õpilaste huvides.
2. *Töövõime ja andumus.* Pole saladus, et treeneri või pedagoogi töö ei piirdu ainuüksi vahetu kontaktiga õpilastega. Praktikas treeneri või õpetaja jaoks sellega töö koolis või klubis ei lõpe, vaid võetakse reeglina koju kaasa. Loomulikult nõuab selline töörežiim treenerilt kõrget töövõimet ja pühendumust.
3. *Teadmised. Oskused. Kompetentsus.* Treeneril peavad olema vastavad teadmised ja oskused niihästi males kui ka (ja mitte vähem) neil aladel, mis moodustavad õppe-pedagoogilise protsessi kompleksi, nimelt pedagoogikas, psühholoogias, tal peab olema ettekujutus males ette tulevatest meditsiinilis-bioloogilistest ja puhtmeditsiinilistest probleemidest jne. Maksimaalselt efektiivse õppe-treeninguprotsessi ülesehitamine on treeneri ja pedagoogi tähtsaim ülesanne ning nõuab selle ülesande realiseerimisel temalt sügavaid teadmisi õpilaste ealistest iseärasustest.

Mis tahes treeneril või pedagoogil on tegemist õpilastega laias ealises diapasoonis: noorematest õpilastest noorukiteni, kõrgema kategooria treeneritel ka täiskasvanutega. Vastavalt ealistele iseärasustele tulebki õppe-treeninguprotsess üles ehitada.

Näiteks koostades perspektiivplaani tööks nooremate kooliõpilastega (1.–4. klass), tundub kõige loogilisemana *biheivioristlik* (st inimefüsioloogiale, antud juhul mälule tuginev) õppeprogrammi käsitus. See seletub suure hulga formaliseeritud teadmisega, mis nõuavad lihtsat meelepidamist (malendite nimed, käigud, ülesmärkimine jm). Õpetamine peab kulgema arenevas järjekorras, lihtsamalt keerulisele, üleminek järgmisele tasemele on võimalik alles pärast eelneva täielikku ning kvaliteetset omandamist. Töö tulemused on kergesti kontrollitavad ja hinnatavad. Seda suhteliselt "kuiva" maleõpingute etappi on vaja võimaluste piires mitmekesistada mänguliste võtete kasutamisega.

Siiski, juba järgmine ehk teismeliste vanusegrupp (5.–9. klass) nõuab üleminekut õppeprogrammi *humanistlikule* käsitlusele. Märgatavamaks muutuvad erinevused mitte ainult füsioloogilises, vaid ka intellektuaalses plaanis, kontrastsemalt avalduvad erinevad huvid üldinimlike väärtuste tunnetamisel. Esiplaanile tõuseb õpilase isiksus kogu oma mitmekesisuses ja selline isiksus nõuab juba ka teistsugust lähenemist ning suhtlemist. Toimub tandemi õpilane-õpetaja üksteise vastastikune rikastamine, vastastikune õpetamine, algab inimese nende omaduste kristalliseerumine ja formeerumine, mida õpilane saavutab male edaspidisel tundmaõppimisel ja kasutamisel oma intellektuaalse potentsiaali tõstmiseks. Sel etapil õpitakse juba mängu strateegia ja taktika põhiprobleeme, ilmub püsiv huvi iseseisvaks tegutsemiseks, tekib arusaamine (tõsi, vanemates klassides) sellest, et samad omadused, mis on mõõdapääsmatult vajalikud malemängu õppimisel, nagu püsivus, enesedistsipliin jm, on alati vajalikud, kogu elu jooksul.

4. *Organisatoorsed võimed.* Kuigi see tegevus väljub tegeliku õppe-treeninguprotsessi raamidest, ei tohi seda siiski alahinnata. On vaja enam-vähem pidevat kontakti õpilase vanematega, eriti nooremas koolieas, kuna kodus heatahtliku ja soodsa psühholoogilise kliima loomine maleõpinguteks annab lapsele täiendava motivatsiooni tõsiseks malega tegelemiseks, samuti aga iseseisva töö stiimuliks. Peale selle on oskus organiseerida ja edukalt läbi viia treeningukogunemisi ja koguni võistlusi samuti hea treeneri hädavajalik positiivne omadus.

5. *Psühholoogia.* Treeneril peab olema teatud psühholoogiline "vaist" otsuste vastuvõtmisel mittestandardsetes olukordades, eriti kui need situatsioonid on seotud lastega. Seda liiki mittestandardset psühholoogilised situatsioonid võivad tekkida niihästi võistlusteks valmistumise kui ka võistluste käigus ja treener peab oskama leida õigeid lahendusi, et peale kõige muu mitte kaotada keerulisse olukorda sattunud õpilast, säilitada tema sportlik vorm, häälestada teda mänguks kindla vastasega, rakendada õpilaste juures psühholoogilistaastavate abinõude kompleksi (näiteks leevendamaks kaotuse korral emotsionaalset stressi), arvestada oma töös õpilaste isikuomadusi jne. Kõik see saavutatakse ja seda täiustatakse treeneritöö kogemuste omandamise käigus.

6. *Enesetäiendamine.* Hea treener või pedagoog ei tohi kunagi jääda paigale oma teadmiste ja oskuste professionaalse taseme täiendamisel, ta peab olema kursis kõige uuuga, mis ilmub naaberteaduste alalt ja on mingil moel seotud tema töö spetsiifikaga; ta peab omandama uusi infotehnika vahendeid. Just need loetletud treeneri ja pedagoogi omadused teevadki ta heaks!



MALE AJALUGU

MALE TEKKIMINE JA ARENG

Kahtlemata on male inimkonna kultuuri ja tsivilisatsiooni lahutamatu koostisosa. Male jälgib võib kohata inimloomingu kõige erinevates valdkondades, nagu näiteks maailma rahvaste kirjanduses, kujutavas kunstis, kinokunstis jne. Aga kui ammu inimesed tegelevad selle mänguga ja kas üldse on võimalik kindlaks määrata male tekkimise täpset ajahetke? Uurides vanu dokumente ning kirjalikke mälestisi, kasutades vastavaid arheoloogilisi avastusi ning uurimusi materiaalse kultuuri arenemise ajaloo kohta, satuvad teadlased sageli male või sellega sarnaste mängude jälgedele. Siiski pole tänapäevani õnnestunud male tekkimise täpset ajahetke kindlaks määrata.

Maleajaloolased, tuginedes olemasolevatele dokumentidele, peavad selle mängu tekkimise ajaks ligikaudu meie ajaarvamise kuuenda sajandi keskpaika. Väljapaistev inglise orientalist ning "Maleajaloo" (1913) autor **H. Murray** väidab, et malemäng tekkis Indias ligikaudu 570. aastal m.a.j.

Pärsia kirjanduses on 7. sajandi algusest märkused India male ja selle kohta, et Pärsiasse imbus see mäng Indiast. 7.–8. sajandi Pärsia kirjandusest leiame teateid, mis informeerivad male levikust Pärsias ning milles kirjeldatakse põhjalikult malemängu terminoloogiat, maleendite nimetusi ja reegleid.

Mis puutub tuntud pärimusse malelauast ja nisuteradest, mis kuulub ca 1000. aastasse, siis on arvatavasti tegemist objekti asendamisega, st jutt oli mingist teisest mängust, mida hiljem on seostatud malega.

Male levimine kogu maailmas on seotud araablaste vallutustega Pärsias, Põhja-Aafrikas ja Lõuna-Euroopas. Araablaste panus mängu arengusse oli mitmekülgne. Juba 8. sajandist on teateid malemängust "pimesi". Mõne aastakümne võrra hiljem ilmuvad teated turniiridest. 9. sajandi keskel kirjutati esimene malealane traktaat (Al-Adli). Maurid toovad male Hispaaniasse ja alles aastast 1010 pärinevad esimesed andmed male kohta kristlikus maailmas, nn Kataloonia testamendis. 8.–11. sajandil levis male Prantsusmaal, Saksamaal, Inglismaal, 10.–12. sajandil Skandinaavias ning Kiievi-Venemaal.

Keskajal sattus male koos hasartmängudega tihti juhtivate kirikuringkondade põlu alla. 1208. aastal keelas Prantsuse piiskop de Sully vaimulikel malemängu. 1254 andis Louis IX (Püha) välja edikti, mis keelas mängida malet, pidades seda kasutuks ja igavaks mänguks. Kõigile keeldudele vaatamata oli male siiski edaspidigi populaarne nii aadlike ja linlaste kui ka vaimulike seas.

1180. aastal kirjeldas inglise teadlane ja õpetaja Alexander Neckam (Nequam) Pariisis oma traktaadis "De Natura Rerum" malereegleid. Oluliseks teoseks oli käsikiri malest ja muudest mängudest, mille 1283 oli kirjutanud Hispaania kuningas **Alfons X Tark**. Male on selles esindatud lõppmängude kollektsiooniga, mis on töödeldud araabia malekirjanduses avaldatud kompositsiooniülesannete mõjul. See on kõige suurem töö mängudest ja malest ühes Euroopa keeles, mille meile on kinkinud keskaegsed kirjanikud. Suur tähtsus praktilise mängu jaoks on hispaania maletaja **Lucena** 1497. aastal avaldatud töö. Väga populaarne oli portugallase **Damiano** 1512. aastal avaldatud malealane teos. 1561. aastal ilmus teos malemängu teooriast, mille koostaja oli tolleaegne tuntud hispaania malemeister **Ruy Lopez**.

1620. aastal trükiti Roomas tuntud maletaja **Gioacchino Greco** õpik, mis avaldas suurt mõju malemängu formeerumisele ja praktikale. XVI sajandi sajandi lõpp ja XVII sajandi algus olid male jaoks Hispaanias ja Prantsusmaal "kuldne ajastu", mis tõi esile kuulsaid maletajaid ja sai Euroopas tuntuks maleduellide poolest.

Ruy Lopez, tagasihoidlik Hispaania väikelinna Zafra koguduse vaimulik, ilmutas males erakordset andekust, ületades oma kombinatsioonivõimete poolest paljusid malemeistreid, kes saabusid erinevatest riikidest kuninga Felipe II õukonda. Tuntud maletajate võitmise eest sai ta kuningalt kingiks mitu rikast kogudust ja suurepärase kuldketi selle küljes rippuva kuldse malevankriga. Ta oli malestrateegia küsimustes väga läbinägelik, eriti avangutes. Tema raamat pealkirjaga "Libro de la invención liberal y arte del juego del Axedrez" ("Kombinatsioonitunnetus males") tõstis ta lõplikult väljapaistvate teoreetikute ridadesse.

Ruy Lopez'i rivaal oli itaallane **Giovanni Leonardo da Cutri**. Olles kaotanud Lopezile, treenis ta senikaua, kuni otsustas sõita Hispaaniasse, et veel kord võitjaga mängida. Põnevas kahevõitluses, mis korraldati Madridis kuninga õukonnas 1575. aastal, võitis ta pärast kahe partii kaotust järjest kolm partiid, saavutas ihaldatud revanši ja võitis suure rahalise auhinna. Ta võitis ka teisi portugali ja hispaania meistreid. Pärast kodumaale tagasipöördumist suri Giovanni Leonardo da Cutri mürgitatuna.

Da Cutri kaaslasena tema reisil Hispaaniasse oli teine itaalia maletaja **Giulio Cesare Polerio**. Maleduelli ajal täitis ta krooniku rolli, osutudes mitte ainult üheks esimeseks meile tuntud malesekundandiks, vaid ka turniirikommentaatorite eelkäijaks.

Leonardo biograafiks sai õigusteaduse doktor **Alessandro Salvio**, maleajaloolane ja ühtlasi suurepärase maletaja, paljude kuulsate maletajate õpetaja. Tema õpilaste seas oli **Gioacchino Greco**, kes võitis oma õpetajat juba 14aastaselt. Ta omandas malegeeniuse kuulsuse esinemistel Prantsusmaal ja Inglismaal. Teda kutsuti Hispaaniasse, kus ta samuti esines suure eduga. Üks hispaania ülik veenis teda sõitma endaga saatjana kaasa Lääne-Indiasse, kus Greco surigi.

Rahvusvahelised malekohtumised, malemeistrite esiletõus ja langus, arvukad trükiväljaanded tugevdasid vaieldamatult ühiskonna tähelepanu ja huvi kuningliku mängu vastu ning soodustasid selle veel laiemat levikut Euroopas.

XVIII sajandi keskel kujunesid kaks nime maleajaloo kaasaegse perioodi nurgakivideks: Stamma ja Philidor.

Prantsuse muusik ja helilooja **François André Danican Philidor** (1726–1795), sünnipärane maletalent, saavutas juba 14aastaselt olulisi võite Pariisi kuulsas kohvikus Regence, kus kogunesid maletajad kogu riigist ja arvukad külalised välismaalt. 1749 avaldas ta õpiku "Analyse du jeu des Échecs" ("Male analüüs"), mis sai mitme maletajate põlvkonna "piiblik".

Philipp Stamma, Süüriast pärit araablane, oli elukutseline maletaja, kuigi mängupraktikuna millegagi eriti silma ei paistnud. Ajalukku on ta läinud maleülesannete koostajana, 1737. aastal avaldatud raamatu autorina, mis sisaldas sada probleemi. Esmakordselt kasutas ta trükis algebralist üleskirjutusviisi. Raamatu eessõna tutvustab meid malemängu (araabia!) päritoluga ja sisaldab soovitusi mängijatele koos manitsustega, et mängida tuleb nii, nagu käiks tõeline lahing, seepärast tuleb järgida sõjalise strateegia kogemust. Viibides pikemat aega Londonis, avaldas ta 1745. aastal uuesti oma lõppmängud, täiendades väljaannet mõnekümne avanguvariandiga.

MALEMAAILMAMEISTRID WILHELM STEINITZIST GARRI KASPAROVINI.

1	Steinitz	- Zukertort (USA, 1886)	+ 10 - 5 = 5	
		- Tšigorin (Havanna, 1889)	+ 10 - 6 = 1	
		- Gunsberg (New York, 1890/91)	+ 6 - 4 = 9	
		- Tšigorin (Havanna, 1892)	+ 10 - 8 = 5	
2	Lasker	- Steinitz (USA, 1894)	+ 10 - 5 = 4	
		- Steinitz, revanšmatš (Moskva, 1896/97)	+ 10 - 2 = 5	
		- Marshall (USA, 1907)	+ 8 - 0 = 7	
		- Tarrasch (Düsseldorf, München, 1908)	+ 8 - 3 = 5	
		- Janovsky (Pariis, 1909)	+ 7 - 1 = 2	
		- Schlechter (Viin-Berliin, 1910)	+ 1 - 1 = 8	
		- Janovsky (Berliin, 1910)	+ 8 - 0 = 3	
3	Capablanca	- Lasker (Havanna, 1921)	+ 4 - 0 = 10	
4	Aljechin	- Capablanca (Buenos-Aires, 1927)	+ 6 - 3 = 25	
		- Bogoljubov (Saksamaa - Holland, 1929)	+ 11 - 5 = 9	
		- Bogoljubov (Saksamaa, 1934)	+ 8 - 3 = 15	
5	Euwe	- Aljechin (Holland, 1935)	+ 9 - 8 = 13	
	Aljechin	- Euwe, revanšmatš (Holland, 1937)	+ 10 - 4 = 11	
<i>Maailmameister Aljechin suri 1946. aastal</i>				
6	Botvinnik	(matšturniir, Haag - Moskva 1948)	+ 10 - 2 = 8	FIDE
		- Bronštein (Moskva, 1951)	+ 5 - 5 = 14	FIDE
		- Smõslov (Moskva, 1954)	+ 7 - 7 = 10	FIDE
7	Smõslov	- Botvinnik (Moskva, 1957)	+ 6 - 3 = 13	FIDE
	Botvinnik	- Smõslov revanšmatš (Moskva, 1958)	+ 7 - 5 = 11	FIDE
8	Tal	- Botvinnik (Moskva, 1960)	+ 6 - 2 = 13	FIDE
	Botvinnik	- Tal revanšmatš (Moskva, 1961)	+ 10 - 5 = 6	FIDE
9	Petrosjan	- Botvinnik (Moskva, 1963)	+ 10 - 5 = 6	FIDE
		- Spasski (Moskva, 1966)	+ 4 - 3 = 17	FIDE
10	Spasski	- Petrosjan (Moskva, 1969)	+ 6 - 4 = 13	FIDE
11	Fischer	- Spasski (Reykjavik, 1972)	+ 7 - 3 = 11	FIDE
<i>1975. aastal keeldus maailmameister Robert Fischer kaitsmast oma tiitlit matšis Anatoli Karpovi vastu.</i>				
12	Karpov (1975)	- Kortšnoi (Baguio, 1978)	+ 6 - 5 = 21	FIDE
		- Kortšnoi (Merano, 1981)	+ 6 - 2 = 10	FIDE
		- Kasparov (Moskva, 1984)	+ 5 - 3 = 40 (katkestatud)	FIDE

13	Kasparov	- Karpov (Moskva, 1985)	+ 5 - 3 = 16	FIDE
		- Karpov (London – Leningrad, 1986)	+ 5 - 4 = 15	FIDE
		- Karpov (Sevilla, 1987)	+ 4 - 4 = 16	FIDE
		- Karpov (Lyon – New York, 1990)	+ 4 - 3 = 17	FIDE
	Fischer	- Spasski revanšmatš (Belgrad, 1992)	+ 10 - 5 = 15	sõltumatu
	Karpov	- Timman (1993)	+ 5 - 2 = 14	FIDE
	Kasparov	- Short (London, 1993)	+ 6 - 1 = 13	PCA
	Kasparov	- Anand (New York, 1995)	+ 4 - 1 = 13	PCA
	Karpov	- Kamski (Sanghi Nagar, 1996)	+ 6 - 3 = 9	FIDE
	Karpov	- Anand (Lausanne, 1998)	+ 2 - 2 = 2 (kiirmale 2:0)	
*	Halifman	- Akopjan (Las Vegas, 1999)	+ 2 - 1 = 3	FIDE
*	Kramnik	- Kasparov (London, 2000)	+ 2 - 0 = 13	Braingames
*	Anand	- Širov (Teheran, 2000)	+ 3 - 0 = 1	FIDE
*	Ponomarjov	- Ivantšuk (Moskva, 2002)	+ 2 - 0 = 5	FIDE
*	Kasimdzhanov	- Adams (Tripoli, 2004)	+ 3 - 2 = 3	FIDE
	Kramnik	- Leko (Brissago, 2004)	+ 2 - 2 = 10	Classical
*	Topalov	matšturniir (San Luis, 2005)	+ 6 - 0 = 8	FIDE
	Kramnik	- Topalov (Elista, 2006)	(+ 3 - 3 = 6; kiirmale + 2 - 1 = 1)	FIDE
* maailmameistrite järjekorranumbrite osas pole kokkuleppele jõutud				

AVANGUTEORIA, KESKMÄNGU STRATEEGIA JA TAKTIKA, LÖPPMÄNGUTEHNIKA

Enne kui alustada malepartii erinevate osade teoreetilise käsitlusega, tuleb märkida järgmist:

1. Maleteooria areneb ja täieneb katkematult. Tipptasemel annab uuemate teoreetiliste materjalide tundmine suure eelise vastase ees.
2. Teoreetiliste põhimõtete mehaanilisele päheõppimisele tuleb alati eelistada nende loomingulist ja ettevõtlikku omandamist.
3. Maletreener peab teooria aluspõhimõtted esitama alguses võimalikult lihtsas ja arusaadavas vormis ja alles seejärel keskenduma süvauuringutele, innustades igati õpilase iseseisvat tööd.

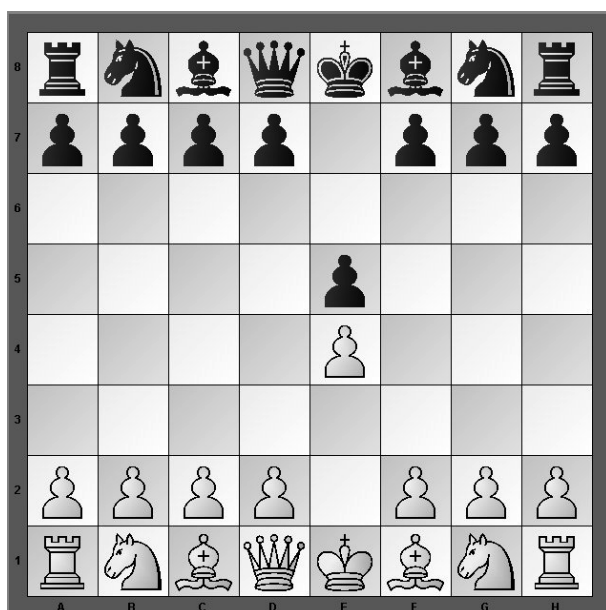
AVANGUTEORIA

Avanguks nimetatakse partii algusosa. Avang valmistab ette mängu edasist käiku ja partii tulemus sõltub reeglina just esimestest käikudest.

Algajal ei ole vajadust tungida erinevate variantide peensustesse. Piisab, kui ta tutvub põhiliste avanguideedega. Spetsiaalsed avangukäsitlused on mõeldud neile, kes on juba saanud tõsise ettevalmistuse.

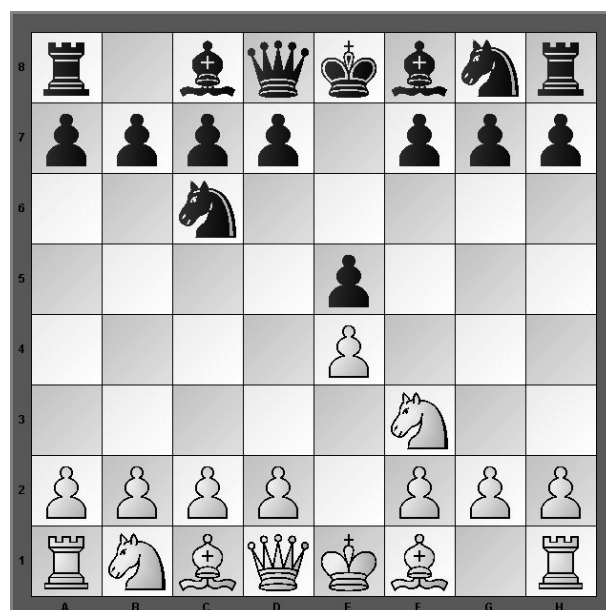
Kõige üldisemalt öeldes on avangu eesmärgiks vigurite mobiliseerimine. Algaja peab püüdma kiiresti oma vigurid välja arendada, asetada nad võimalikult aktiivsetele, ründavatele positsioonidele, hoolitsedes seejuures nende julgeoleku eest.

Näited, mis seletavad toodud põhimõtteid:



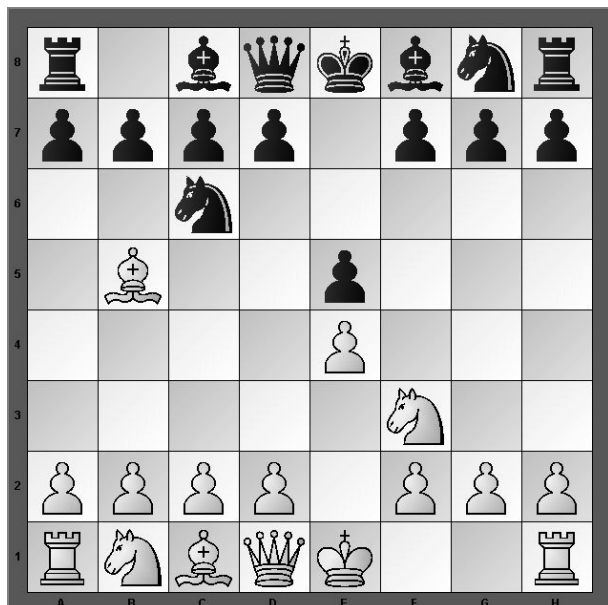
1. e4 e5

Selle käiguga avavad nii valged kui ka mustad tee oma lipule ja ühele odadest. Võimalik on veel vaid üks käik, mis viib samasuguse tulemuseni: 1. d2-d4.



2. Rf3 Rc6

Valged toovad välja ühe ratsu ja ründavad seejuures mustade etturit, mustad seevastu kaitsevad etturit, arendades samuti viguri.



3. Ob5

Oma kolmanda käiguga töid valged välja viguri, vabastasid tee vangerduseks, ründavad vastase ratsut, mille löömise korral jääb ettur e5 kaitseta ja ratsu f3 rünnaku alla.

3. ...Rf6 jne

Sedasorti lihtsaid võtteid avangu käsitlemisel võib edukalt kasutada algajatega töötamisel.

Veel üks oluline avanguga seotud moment. Välju e4, d4, e5 ja d5 nimetatakse tsentriväljadeks. Nad mängivad olulist rolli maletoorias, eriti avangutes. Tsentri valdamine on oluline võti täieliku ja harmoonilise arengu saavutamisel. Kesksete väljade kontrollimine on oluline ka keskmängus, sest võimaldab edukalt arendada kuningarünnakut. Lõpuks, vastase tsentri löhkumine on üks ülekaalu saavutamise strateegiline võimalus, mille eest võideldakse nii avangus kui ka keskmängus. Mõningad põhimõtted, millest juhendatakse avangus, on olulised ka keskmängus ja samamoodi kasutatakse mõnesid keskmängu põhimõtteid ka lõppmängus.

Õige mängu puhul peaksid valged saavutama alati väikse positsioonilise paremuse, kuna nad teevad partiis esimese käigu ja omavad initsiatiivi. Initsiatiivi omamine on aga alati eeliseks.

J.-R. Capablanca poolt omal ajal algajatele antud praktilised nõuanded:

1. Avangus tooge oma vigurid kiiresti välja, vangerdage varakult, soovitavalt lühikesele poolele. Vangerdus tavaliselt tugevdab kuningaseisu.
2. Koordineerige oma vigurite tegevust. Rünnakud üksikute viguritega tõrjutakse tähelepaneliku vastase poolt tavaliselt raskusteta. Soovitav on, eriti partii varajases staadiumis, mitte löhkuda oma etturiketti.
3. Haarake initsiatiiv igal sobival juhul. Initsiatiivi valdamine on juba paremus.
4. Avangus tooge vähemalt üks ratsu välja enne odasid.
5. Paigutage oma vankrid avatud liinidele.
6. Mängige alati kombinatsiooniliselt, et arendada oma kujutlusvõimet.
7. Ärge kunagi loobuge mingist käigust ainult kartusest kaotada. Kui te peate käiku heaks, siis sooritage see. Kogemus on parim õpetaja. *Pidage meeles, et te peate mängima sadu partiisid, enne kui saate heaks maletajaks.*
8. Avangus vältige ühe viguriga kaks korda käimist – see aeglustab arengut. Eelistage vigurite käike etturikäikudele.
9. Võtke vastu kõik, nii etturi kui ka viguri ohvrid, kui te ei näe selles vahetut ohtu.

Kahtlemata on need põhimõtted suuremalt jaolt õiged ja tugevad maletajad järgivad neid, kuid kindlasti on alati ka olukordi, kui on parem neist taganeda.

KESKMÄNGU STRATEEGIA JA TAKTIKA

Maletaja peaesmärk partii ajal on vastase kuninga matistamine. Kuid see põhiülesanne tuleb alguses asendada rea lihtsamatega: väikeste positsiooniliste paremuste saavutamisega. Ja tähtis ei ole mitte üksnes mängu etappideks jagamise fakt, see jagamine peab olema praktiliselt kasutatav ja eelnevalt püstitatud eesmärk peab vastama positsiooni iseärasustele. Kes püüdleb liiga kauge eesmärgi poole ja otsib seda vales suunas, teeb sama ränga vea kui see, kes mängib ilma igasuguse eesmärgita.

Me eristame males strateegiat ja taktikat. *Strateegia haarab endasse eesmärgi püstituse ja plaanide kavandamise, taktika plaanide täitmise.* Strateegia on abstraktne, taktika konkreetne. Lihtsamalt öeldes: strateegia nõuab mõtisklusi, taktika läbinägelikkust.

Maletaja, kes oskab õigesti hinnata positsiooni ja kujundada oma plaane vastavalt sellele positsioonile, ei suuda neid vajalikul moel ellu viia, kui ta ei ole taktikaliselt vajalikul tasemel. Reeglina *karistatakse taktikalise vea eest rängemalt kui eksimuse eest strateegias.* Kui keegi alustab rünnakut kuningatiiva asemel liputiival, võib ta vastase hea vastumängu korral sattuda pikapeale raskesse seisu; kui ta aga ei näe läbi kahekäigulist matti, kaotab ta silmapilkselt.

Kuid kordame veelkord, strateegia ja taktika on omavahel lahutamatult seotud ja tänapäeva male, mida iseloomustab vastase vastupanust tingituna plaanide pidev vahetumine, nõuab igalt maletajalt nii taktikalist kui ka strateegilist meisterlikkust.

STRATEEGIA ELEMENDID

Male teadusliku teooria loojaks sai esimene maailmameister Wilhelm Steinitz, kelle teooria põhitees on: *“Loo endale plaan, mis vastaks seisule.”* Kuid enne kui luua plaan, on vaja eristada tunnused, mille järgi võiks positsiooni hinnata.

Vaatamata sellele, et see teooria oli loodud ülemöödunud sajandil, on tema paljud põhimõtted, rikastudes tänapäevase malepraktikaga, säilitanud oma väärtuse ka meie ajal. Toome ära need põhilised positsioonitunnused, mis on ajahambale vastu pidanud:

- 1) vabad liinid ja diagonaalid;
- 2) etturistruktuur ja nõrgad väljad;
- 3) malendite asetus;
- 4) tsenter.

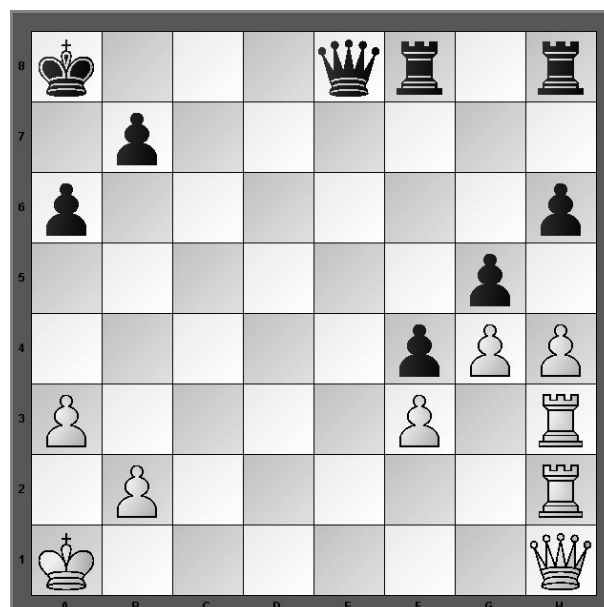
Neid elemente vaadeldes võib maletaja õppida positsioonile hinnangut andma. Selline strateegiline hinnang on lähtepunktiks õige käigu otsimisel ja järgneval variantide arvestamisel.

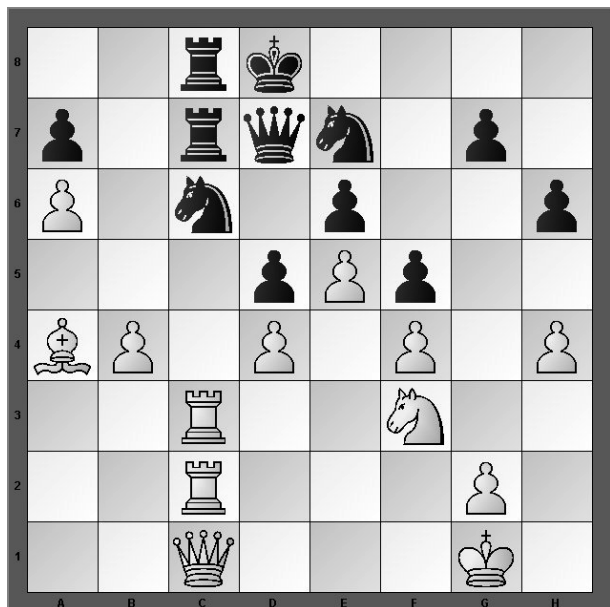
1. *Vabad liinid ja diagonaalid.* Nende olulisus seisneb selles, et nad on strateegilised magistraalid, mida mööda ründaja vigurid võivad tungida vastase laagrisse. On selge, et vaba liini valdamine on positsiooniliseks plussiks.

Kuid oleks vale vaadelda vaba liini abstraktselt, teistest positsioonelementidest isoleerituna. Omaette võetuna ei tähenda vaba liin midagi, ta omandab väärtuse vaid siis, kui teda kasutatakse strateegiliste ülesannete lahendamiseks. Rasked vigurid, mis valdavad vaba liini, peavad tegema koostööd teiste viguritega.

Vaba liini enda valdusesse saamist soodustab ruumilise ülekaalu omamine, oma vigurite harmoonilisem arendus, tugipunkti omamine antud liinil ja etturite asetus.

Diagrammil toodud etturite asetus võimaldas rasketel viguritel reastuda liinil “h”, pärast mida tekkis vahetuse hg oht. Mustad peavad kas loovutama liini “h” käiguga 1...Vhg8 või ise mängima 1...gh ja jätkama nõrga etturiga h6. Valged vigurid on asetanud ideaalselt tungimaks vastase laagrisse.





Partiis Aljehhin–Nimzowitsch (San Remo 1930) alistasid mustad selles seisus käigupuuduse tõttu. Valge viimane käik: 30.h4!

Partiid iseseisvaks uurimiseks: Kotov–Steiner (NSVL – USA 1945); Botvinnik–Boleslavski (NSVL 14. tšempionaat 1945).

Vaba liini omamise iseärasus tsentris on see, et ta võib olla hea vastukaal vastase rünnakule tiival. *See vastab malestrateegia klassikalisele põhimõttele: rünnakule tiival tuleb vastata läbimurdega tsentris* (vt partiid Rubinstein–Nimzowitsch, San Sebastian 1912).

Vabad diagonaalid on odade jaoks sama olulised kui vabad liinid vankrite jaoks. Tänapäeva turniiripraktikas kohtame sageli avanguid, mille juhtmotiiv on võitlus diagonaalide pärast. Näiteks vanaindia kaitses ja sitsiilia kaitses draakoni variandis on peamiseks löögijõuks mustade mustväljaline oda. Reti avangus, inglise avangus panevad valged oma lootused valgeväljalisele odale. (Vt partiisid: Vaganjan–Velimirovič, Ohrid 1972; Geller–Velimirovič, Havanna 1971).

2. *Etturistruktuur ja nõrgad väljad.* Etturi rolli malepartiid väljendas hästi Philidor: **“Etturid on positsiooni hing.”** Ideaalne etturite kett, mis on antud mõlemale mängijale algspositsioonis, hakkab deformeeruma alates esimestest käikudest. Etturistruktuuri seis mõjutab tugevasti ka positsiooni hinnangut.

Etturiseisu hindamisel tuleb silmas pidada kahte momenti: etturite eneste nõrkus ja etturi naaberväljade nõrkus.

Nõrgaks väljaks (või punktiks) nimetatakse välja, mille võib hõivata vastase malend. Õpetus nõrkadest väljadest on Steinitzi teooria üks olulisemaid osi.

Algaja tunneb oma nahal esimestest sammudest alates väljade f2 ja f7 nõrkust – mõlemad asuvad kuninga vahetus läheduses ja on ainult kuninga poolt kaitstud. Õppides strateegiat paremini tundma, avastab maletaja, et ka teised väljad võivad osutuda nõrkadeks.

Nõrga välja ärakasutamise iseärasustega võib tutvuda järgmiste partiide näitel: Botvinnik–Alehhin (AVRO turniir 1938); Botvinnik–Donner (Amsterdam 1963); Stein–Tal (Moskva 1962).

Etturiseisu kvaliteet määratakse ühelt poolt *mahajäänud, isoleeritud, kaksiketturite olemasoluga, teisalt vabaetturite (eriti kaitstud) olemasoluga*. Et lõhkuda vastase etturistruktuuri, võib kasutada ka kahingut (vt partiid Bronstein–Tartakover, Stockholm 1948).

Etturistruktuuri määramise oluliseks tunnuseks on etturisaarekeste olemasolu (vt Petrosjan–Botvinnik, 5. matšipartii, Moskva 1963).

3. *Vigurite asetuse.* Palju aega on möödas sellest ajast, kui tuntud saksa suurmeister S. Tarrasch kuulutas: “Üks vigur seisab halvasti – kogu seis halb.” See formuleering tundub liiga kategooriline, kuid paljudes partiides leiab see kinnitust. Vastase vigurite halva asetuse ärakasutamine on tihti esinev meetod (vt Winter–Capablanca, Hastings 1919; Furman–Polugajevski, NSVL 37. tšempionaat, Moskva 1969; Bronstein–Beljavski, NSVL 43. tšempionaat, Jerevan 1975).

Vigurite asetuse puhul on olulised ka teised aspektid. Nii näiteks muutub sõltuvalt avangust üksikute vigurite roll ja väärtus. Vanaindia kaitses on oluline osa mustade fianketeeritud odal, hispaania avangus on aga eriline osa valgete vigurite seas valgeväljalisel “hispaania” odal.

Traditsioonilised on arusaamad halbade ja headest viguritest: vanaindia kaitstes on passiivne valgete valgeväljaline oda, prantsuse kaitstes seevastu on tihti tagaplaanile surutud tema must oponent. Loomulikult on vigurite jaotus "halbadeks" ja "headeks" tinglik ja seda huvitavam on tõestada vastupidist (vt Kupper-Petrosjan, Tel Aviv 1964).

Tsenter. Esimene strateegia õppetund algaja maletaja jaoks on tsentri tähendus. On selge, et tsentris seisvad vigurid on aktiivsemad, neid võib iga hetk paisata tiibadele, toetamaks rünnakut. Tsentri all mõistetakse neljast väljast d4, d5, e4, e5 koosnevat ruutu ja selle ruudu naabervälju, mis moodustavad nn laiendatud tsentri 16 keskvälja ruudust.

Tsentri hõivamist võib teostada kahel moel. Esiteks, paigutada neile väljadele oma etturid – luua *etturitsenter*. Teine võimalus on hõivata tcenter oma viguritega või organiseerida vigurite surve tsentri – luua *vigurite tcenter*.

Etturitsenter. Klassikalisele ettekujutusele tsentrist vastas eelkõige ideaalse etturipaari loomine: d4 ja e4 (mustadel vastavalt d5 ja e5). Itaalia avangus, kuningagambiidis, Evansi gambiidis moodustavad valged tihti taolise tsentri, vahel isegi ohverdades selle eest etturi.

Kuid paljudes tänapäeva kinnistes avangutes, nagu nt Tarraschi kaitse parandatud variandis või Grünfeldi kaitstes, loovad valged kindla etturitsentri, samal ajal kui mustad avaldavad sellele vigurite ja etturitega survet. Sellise tsentri jõud on liikumises (vt Keres-Fine, Ostende 1937; Keres-Geller, Moskva 1962). Liikuva etturitsentri omaja peab püüdlema kas vabaetturi tekitamise või siis aktiivse mängu poole tiival. Ühe või teise plaani valik sõltub konkreetsest olukorrast ja positsiooni iseärasustest.

Vigurite tcenter. Kui tsentrietturid ei mängi otsustavat rolli võitluses keskvälja pärast või kui nad üldse puuduvad, püüab kumbki pool haarata keskvälja oma vigurite valdusse. Vigurite võitlus tsentri pärast on eriti pingeline (vt näiteks: Botvinnik–Lilienthal, matš-turniir, Moskva 1941); Pillsbury–Hanham, New York 1893; Keres–Flohr, Semmering 1937).

Loomulikult on selles materjalis võimatu üles lugeda kõiki probleeme, mis tekivad malepartii strateegia ja taktika käsitlemisel. Toodud näiteid ja viidatud partiisid tuleb analüüsida ja nende baasil kavandada praktiliste tundide ja iseseisva töö plaanid.

LÕPPMÄNGUTEHNIKA. ÕPETAMISE MEETODID

Lõppmängu kunsti omandamine on üks malelise edukuse tingimusi. Paljud noored mängijad ei valda seda vajalikul määral. Lõppmängutehnika täiustamiseks tuleb teha palju iseseisvat tööd.

Võib välja tuua kaks põhilist suunda, parandamaks lõppmänguoskust:

- I. Eruditsiooni, lõppmängualaste teadmiste hulga suurendamine.
- II. Üldise lõppmängutehnika täiustamine.

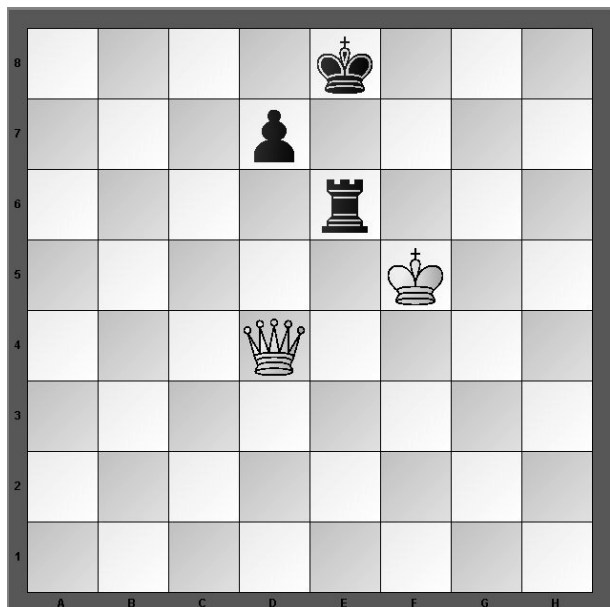
Loomulikult on need kaks suunda omavahel seotud, progress ühes neist toob endaga alati kaasa edenemise teisel suunal. Vaatleme mõlemat neist eraldi.

- I. Teadmiste hulga suurendamiseks tuleb süstemaatiliselt uurida lõppmängu erinevaid tüüpe. Traditsiooniline jaotus on siin täiesti omal kohal: vaadeldes järjest etturi- jne lõppmänge, omandame me nende lõppmängude spetsiifika.

Kõik lõppmängupositsioonid võib tinglikult jagada "täpseteks" ja "probleemseteks". Täpsetes positsioonides on hinnang ja mängumeetod ette teada. Erinevatel maletajatel on selliseid täpseid teadmisi erinev hulk. Kõik ülejäänud positsioonid on probleemsed. Nendes me ei demonstreeri oma teadmisi, vaid võitleme, otsime paremaid käike, arvestame variante – mängime.

On levinud naiivne arusaam, mis samastab lõppmänguteooria valdamise suure hulga täpsete positsioonide teadmise. Täpsed positsioonid (v.a elementaarsed) tulevad praktikas küllaltki harva ette. Tavaliselt tuleb võidelda probleemsetes situatsioonides, st tuleb õppida tundma neis valitsevaid seadusi ja sagedasemaid seaduspärasid, võtteid, tüüpilisi hinnanguid. Kõik see kokku koos olulisemate täpsete positsioonidega moodustab meie lõppmängualaste teadmiste sisu.

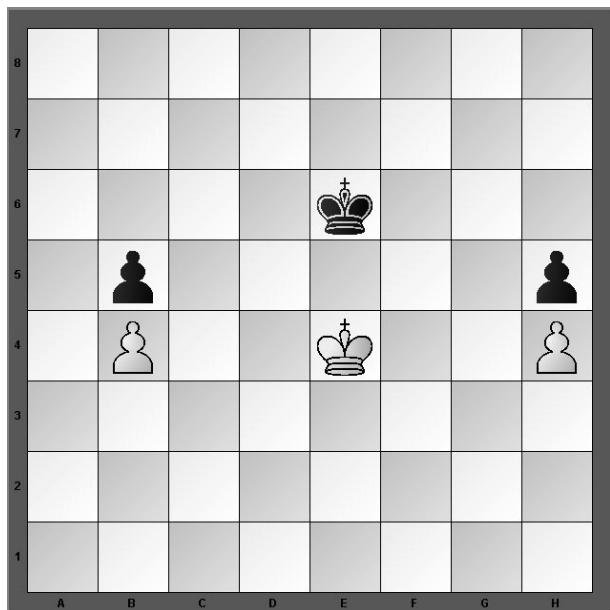
Positsioonide hulk, mida tuleb täpselt teada, ei ole eriti suur. Näiteks vankrilõppmängudes tuleb meelde jätta 30–40 konkreetset positsiooni, ülejäänud lõppmänguliikides vähem. Sageli ei ole nende hindamisel vaja laskuda keerulistesse analüüsidesse, piisab, kui meelde jätta põhitõed.



On teada, et lipp ei võida vankri ja mitteääreetturi vastu, kui see asub algväljal. Näite seis on viigiline. Mustad lihtsalt ootavad. Vankril on kaks tugipunkti c6 ja e6 ja seetõttu ei õnnestu tekitada käigupuudust. Etturi a7 (h7) puhul analoogilises positsioonis on vaid üks tugipunkt b6 (g6) ja mustad kaotavad.

On selge, et kinnitada kõiki hinnanguid variantidega ei ole kerge. Kuid maletaja võib mitte püüda jätta meelde variante, vaid teada üksnes põhiideesid ja hinnanguid. Sellest piisab, et juba laua taga otsustada, kas tasub minna üle seda tüüpi lõppmängule.

Kõige parem on alustada elementaarsetest positsioonidest. Edaspidi võib positsiooni täpne joonis ununeda, kuid ettekujutus võttest jääb. Vaatame näiteks sellist mõistet nagu *opositsioon*:



Kui etturilõppmängus jäävad vaid käigud kuningatega ja ühel mängijatest on võimalus tekitada diagrammil toodud positsioon, st sundida vastast astuma kõrvale ja vabastama tee, siis öeldakse tema kohta, et ta *valdab opositsiooni*. Oletame, et selles seisus mängisid valged: 1. Ke4-d4. Nüüd on mustadel valik: nad võivad takistada kuninga läbimineku, paigutades oma kuninga väljale d6, või võivad soovi korral ise teostada läbimurde, vastates 1...Kf5. Tuleb märkida, et kuningad asuvad teineteise vastas ja nende vahel on paaritu arv välju – antud juhul üks. Kui kuningad on asetunud teineteise vastu horisontaali pidi, on tegemist *horisontaalse opositsiooniga*, kui mööda diagonaali – *diagonaalsega*. Kui kuningate vahel on kolm või neli välja, nimetatakse seda *kaugopositsiooniks*.

Opositsioon on väga oluline ja esineb tihti keerulistes vormides, mis siiski alati matemaatiliselt lahenduvad. Tuleb kindlalt meelde jätta põhireegel, et kõikides lihtsates opositsioonides, kui kuningad asetsevad ühel liinil ja nende vahel on paarisarv välju, valdab opositsiooni mängija, kelle käik parajasti on.

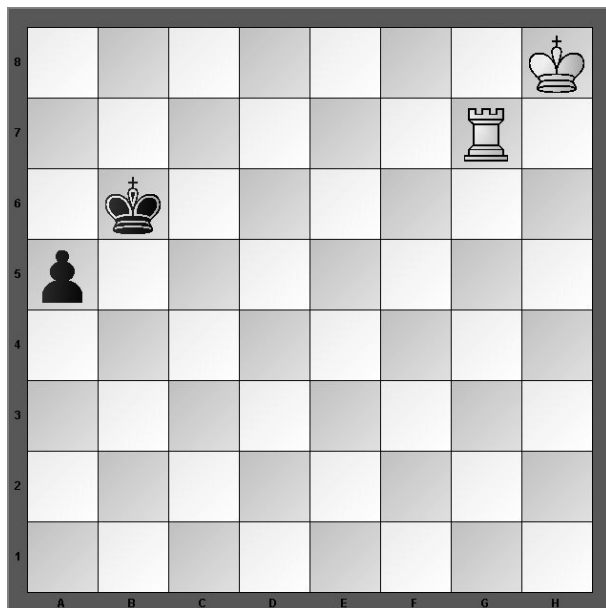
Üldisemaid seaduspärasid võib leida malekirjanduses või tuntud maletajate, lõppmänguspetsialistide kommentaarides. Töötanud läbi piisava hulga materjali, hakkab noor maletaja ka ise tegema kasulikke järeldusi. Kuid maleteooria uurija peab meeles pidama, et mingi raamat ei ole võimeline õpetama mängima. Ta võib olla vaid juhiseks, kõik ülejäänud tuleb läbi kogemuse ja kui maletaja töötab koos kogenud treeneriga, on ka areng kiirem.

Kogutud võtteid, ideid, seaduspärasid tuleb “proovida” – katsetada nende mõju juba meile tuntud lõppmängudes, eeskätt enda partiides. Selle tulemusena arusaam ja teadmine lõppmängust täpsustub ja kinnistub.

On ilmselge, et lõppmängu käsitlevates raamatutes ära toodud õppenäiteid ei ole võimalik lõpuni läbi uurida ja meelde jätta. Üldisest informatsioonitulvast tuleb välja valida kõige olulisem ja selles ongi probleem. Kuidas seda teha? Siin on abi maletaja intellektist, oskusest töötada raamatuga, üldistada, teha järeldusi. Aitavad ka treeneri teadmised antud valdkonnas.

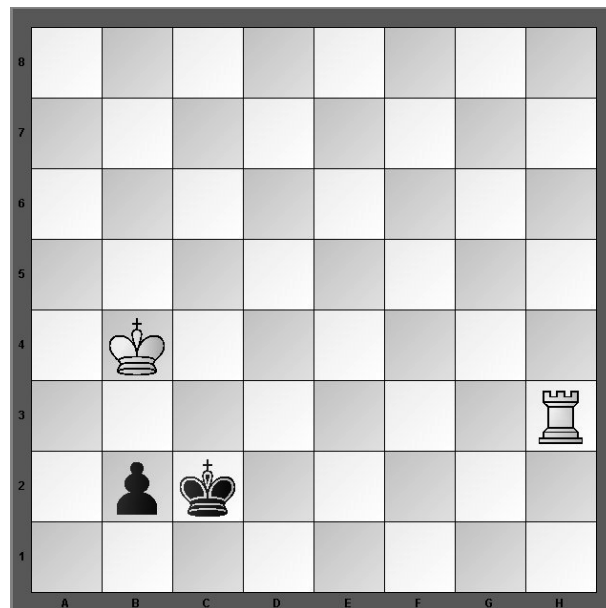
Illustraerime öeldut lõppmängu “vanker etturite vastu” näitel, milles võitlus on tavaliselt väga dünaamiline. On vajalik väga täpne variantide arvestamine, kuna kõik sõltub ühest tempost. Järelikult ei ole siin suurt strateegiat, plaanide võitlust, sügavaid seaduspärasusi. Põhirõhk on tüüpiliste võtete uurimisel, mis aitavad kergemini leida õiget käiku, kindlamalt arvestada variante.

Sellisteks võteteks on:



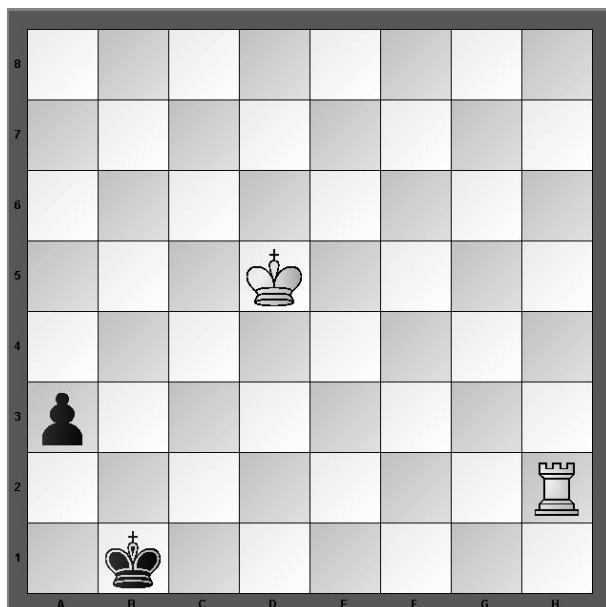
Kuninga “äralõikamine”

Valged võidavad, mängides **1. Vg5!**. Kui ettur jõuab väljale a3, võib ta hävitada käiguga **Vg3** (või etturi a2 puhul käiguga Vg1 ja Va1). Kui käigul on mustad, siis pärast 1. ...Kb5 (c5) ei anna kuninga äralõikamine neljandat horisontaali pidi käiguga Vg4 midagi.

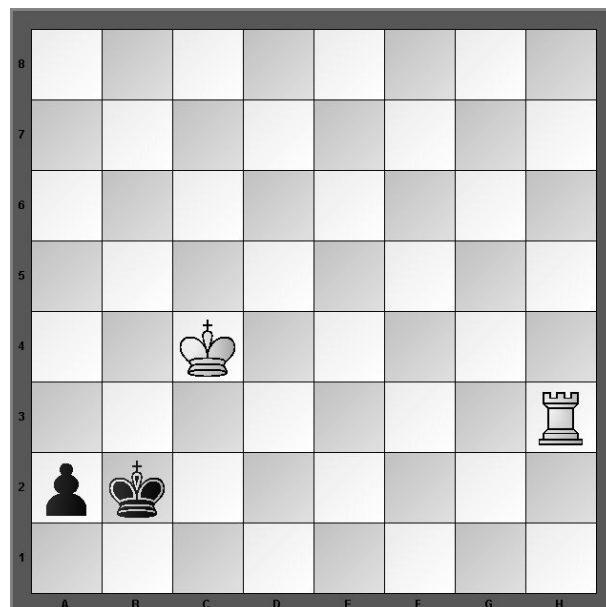


Etturi muundamine ratsuks.

1. Vh2+ Kc1 2. Kc3 b1R+ 3. Kd3 Ra3 4. Va2 Rb1= (kuid mitte 4.... Rb5?: tundub reegel, et lõppmängudes “vanker ratsu vastu” ei tohi ratsut kuningast lahutada). Viigini viib ka 1.Vh2+ Kb1 2.Kb3 Ka1 3.Vxb2 patt. Kuid odaliini või tsentrietturi puhul päästab musti vaid ratsuks muundumine, ääreetturi puhul ei aita ka see.

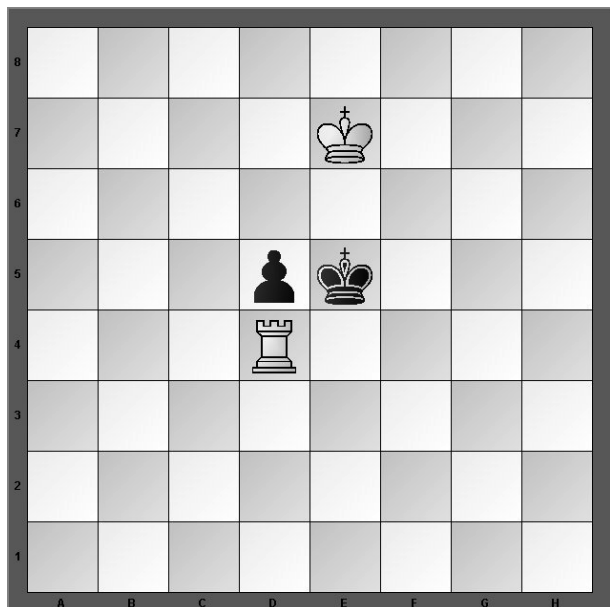


1. Kc4 a2 2. Kb3 a1R+ 3. Kc3 ja mustad on käigupuuduses.



“Õlaga tõukamine”.

1. Vh2+ Ka3= Lubamata vastase kuningat etturi juurde, saavutavad mustad viigi. Muide, tutvudes uute võtetega, kordame me tihti juba läbi võetud materjali (antud juhul etturi muundumine ratsuks, mis võib juhtuda, kui käia valesti : **1. ...Kb1 2. Kb3 a1R+ 3. Kc3 +- .**



Möödaminek.

1. Vd2 [1. Vd1? d4 2. Kd7 Kd5! 3. Kc7 Kc5! ja käigupuuduses on valged.] **1. ...d4 2. Vd1 Kd5 3. Kd7 Ke4 4. Kc6 +-**

Vaadeldud näited on edasise arengu vajalik baas. Treeneri ülesanne on harjutuste valimine uuritava teema kohta, abi raskemate praktiliste lõppmängude analüüsimisel ja, mis põhiline, õppuri mobiliseerimine iseseisvale tööle ja oma analüüside tulemuste rakendamisele praktiliste partiides.

Mida annab lõppmängude iseseisev analüüs?

1. Õppur omandab uusi ideid, võtteid, mis laiendavad tema teadmisi, täpsustavad juba olemasolevat informatsiooni.
2. Analüüsides suurt hulka materjali, mõistab õppur paremini, millised momendid on tüüpilised, olulised ja peavad olema lülitatud "süsteemi" ning millised on juhusliku iseloomuga. Selle tulemusena tekib võime vormida oma nägemus lõppmängust selgelt, ökonoomselt, laskmata seejuures silmist midagi olulist.
3. Kasvab analüütiline meisterlikkus.
4. Õpetab males süviti minema, aitab kaasa selliste oluliste omaduste nagu täpsus, korralikkus, töökus jms väljaarendamisele.
5. Analüüs võimaldab objektiivselt diagnoosida oma mängu puudujäike.
6. Vahel viib sisuline analüüs huvitavatele tulemustele, võimaldades loomingulist rahulolu.

II. Lõppmängu üldise tehnika täiustamine. Selleks on vaja tegeleda lõppmängu üldiste probleemidega, nagu näiteks kuninga olulisus lõppmängus, käigupuudus (ja selle olulisim erijuht – kahepoolne käigupuudus, vastavusväljad), ühtede või teiste vahetuste vajalikkus jne. Eriti oluline on tunda lõppmängu vaimu, töötada välja optimaalne sätestatus selle mängimiseks, teha endale selgeks seal valitsevad malelis-psühholoogilised seaduspärasused. Kõike seda on kõige parem õppida, analüüsides suurte meistrite lõppmänge (vt J.-R. Capablanca, S. Flohri, A. Rubinsteini, A. Karpovi, U. Anderssoni jt partiisid).

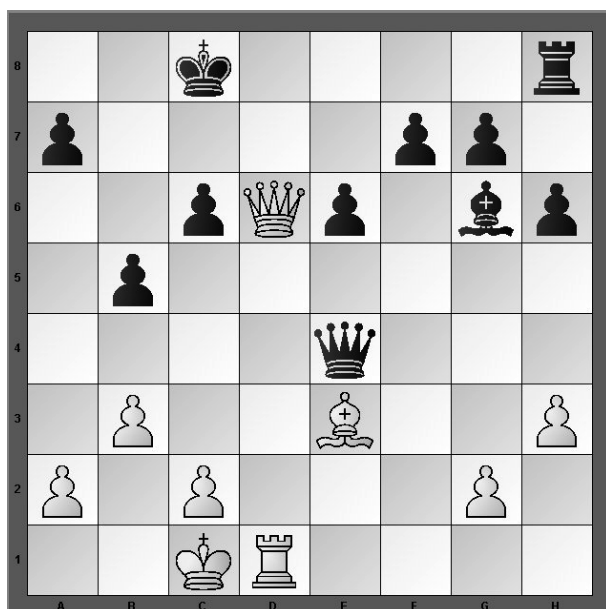


ÕPETAMISE METOODIKA JA PEDAGOOGILINE MEISTERLIKKUS

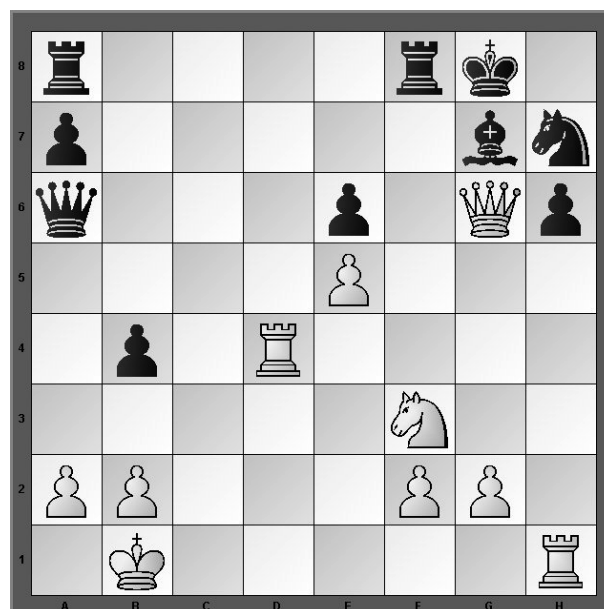
Mida ja kuidas õpetada, ei ole sugugi üleliigne küsimus. Leida probleemid, millega võib oma arengu antud etapil maletaja kokku pörgata, on ilmselt olulisim, kuna see võimaldab määratleda treeningu objektid ja selle vormid.

ALGAJATE ÕPETAMISE METOODIKA

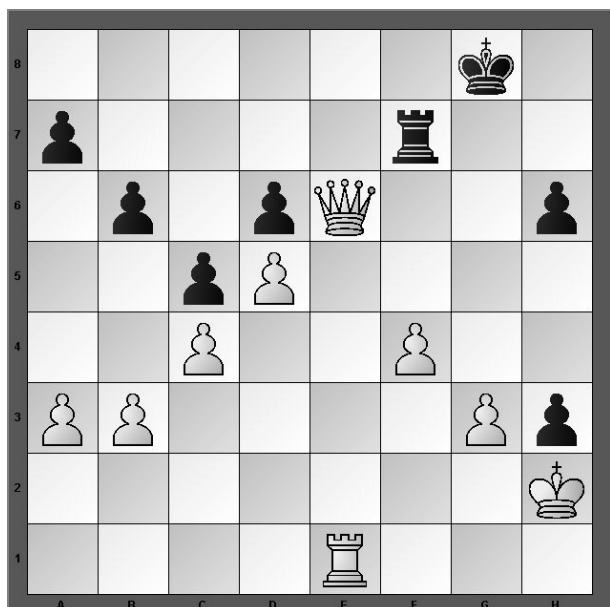
1. **Matistamine.** Eelkõige peab algaja maletaja oskama matistada vastase kuningat. Vastasel juhul ei saa ta kunagi võita partiid. Seetõttu peavad treeninguprogrammis ja koduses ülesandes kindlasti olema matipositsioonid, kusjuures soovitatavalt mitte kindlaksmääratud käikude arvuga – partiis ei ole ju käikude arv kõige tähtsam. Peamine, et õpilane oskaks matistada, ja kontrollimisel ütleb treener, kuidas seda teha kiiremini ja ökonoomsemalt. Metoodilisest vaatepunktist ei ole algastmel soovitatavad harjutused, kus matistamisega kaasnevad ka hingud, kuna algaja jaoks on selline tegevus ebaloomulik.



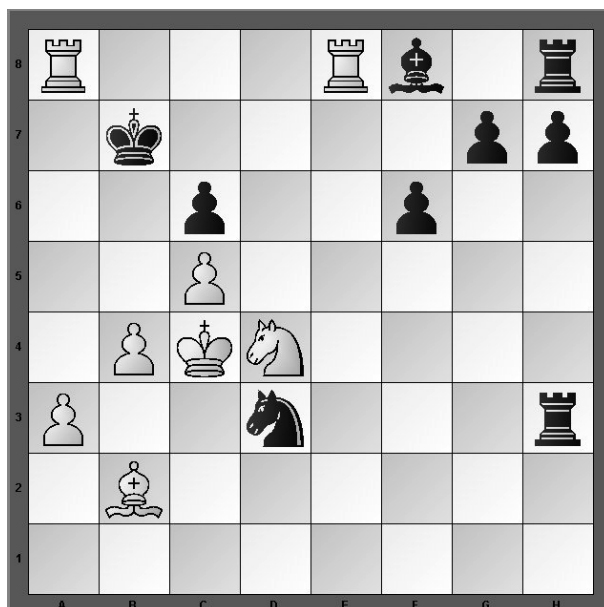
1. Ld7+ Kb8 2. Lxa7+ Kc8 3. La6+ Kb8 4. Oa7+ Kc7 5. Lb6+ Kc8 6. Lb8 matt!



1. Vd7!



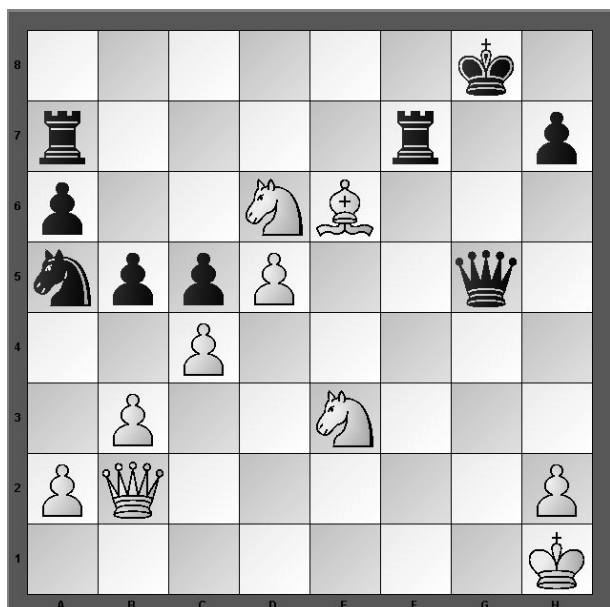
1. Lg6+ Kf8 2. Lxh6+ Vg7 3. Lh8+ Kf7 4. Le8+ Kf6 5. Le6 matt!



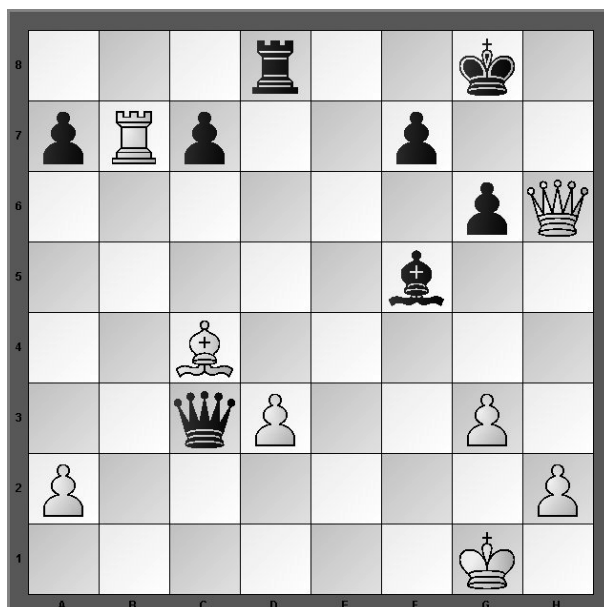
1. Vab8+ Kc7 2. Re6+ Kd7 3. Vbd8 matt!

Mitte alati ei õnnestu kiiresti pääseda vastase kuninga juurde, eriti kui oponent on tähelepanelik ja hoolitseb oma kuninga kaitse eest. Sel juhul seisneb õige strateegia vastase vigurite ja etturite hävitamises, misjärel võib juba asuda matistama. Loomulikult võib otserünnakuid kergesti pareerida. Siis tulevad appi tüüpilised taktikalised võtted, mille valdamine laiendab mängija arsenalit. Neid tüüpilise taktikalisi võtteid ei ole eriti palju, kuid algajat maletajat ei tohiks nendega kohe üle koormata. Tutvus nendega võiks esimesel etapil piirduda kolme kõige lihtsama ja arusaadavamaga: *kahvel*, *sidumine*, *kaitse kõrvaldamine*.

2. **Kahvel.** Väga lihtne ja tihti esinev võtte, mille erinevatel variantidel on oma spetsiifilised nimetused.

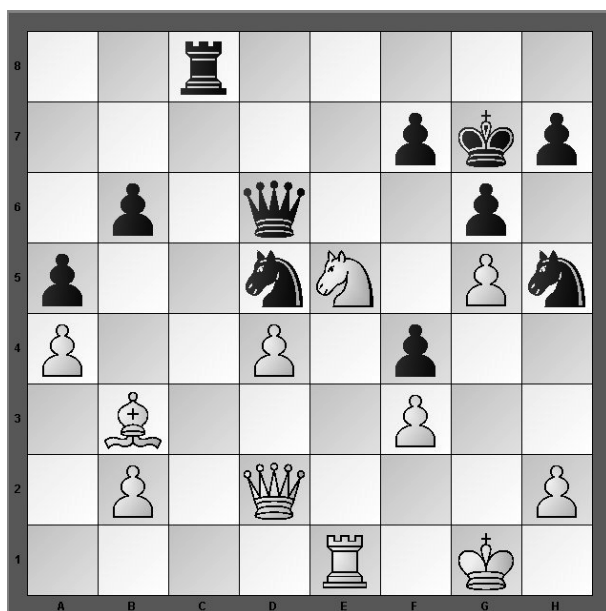


1. Oxf7+ Vxf7 2. Lh8+

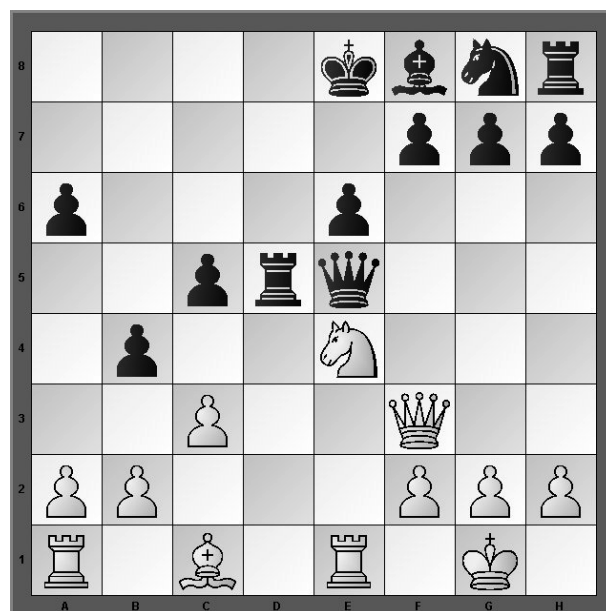


1. Oxf7+ Kxf7 2. Vxc7+ Lxc7 3. Lh7+

3. Sidumine. Väga hea ja efektiivne võtte, mida ka algajatel on lihtne omandada.

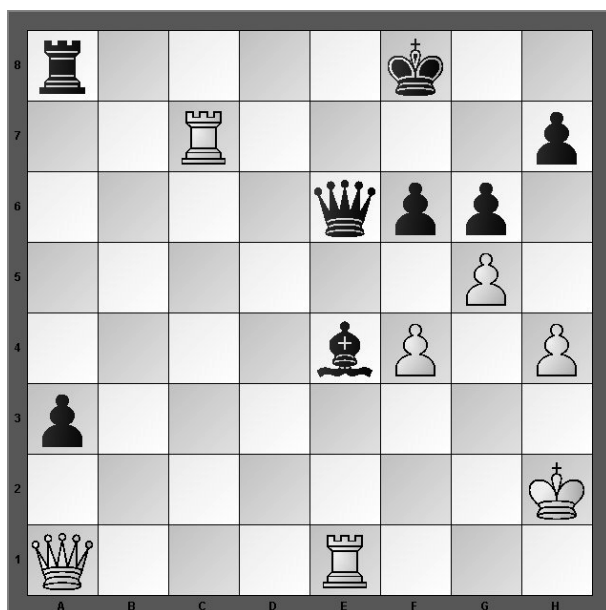


1. Rxf7 Kxf7 2. Ve5.

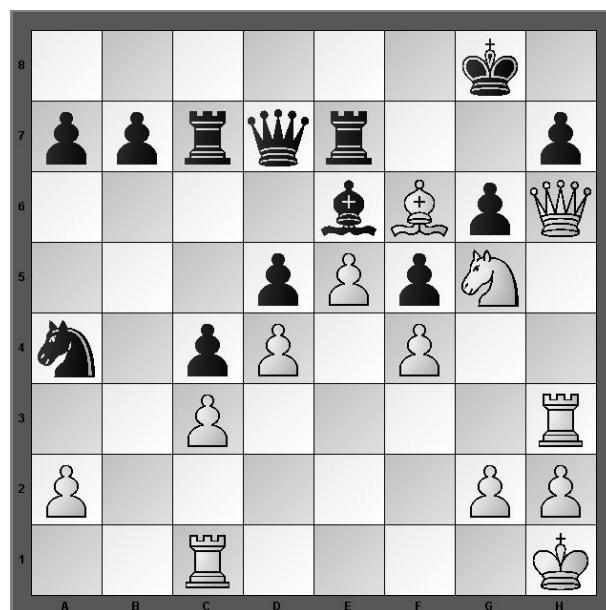


1. Rf6+ Lxf6 2. Lxd5

4. Kaitse kõrvaldamine.

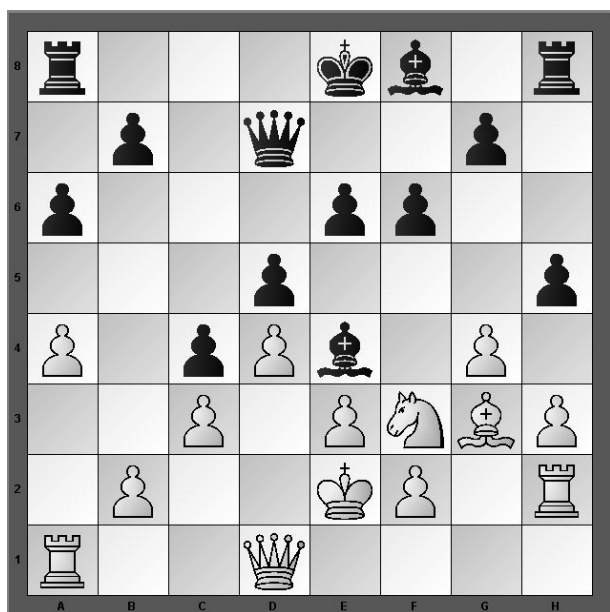


1. Vxe4!

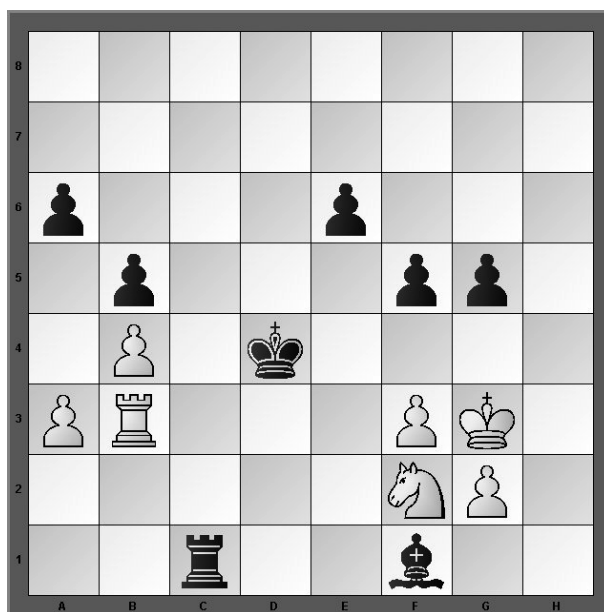


1. Lxg6+

5. **Viguri kinnipüüdmine.** Seda olulist taktikalist operatsiooni kohtab maleõpikutes harva, kuid praktikas on viguri kinnipüüdmine laialt kasutusel. On oluline see siin ära märkida, kuna ta on algajate jaoks kergesti omandatav.



1. ...Oxf3+ 2. Kxf3 h4 3. Of4 g5

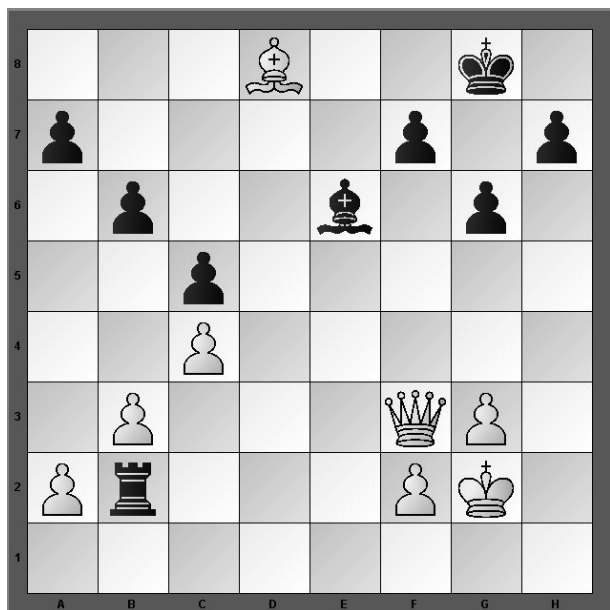


1. ...Oc4 2. Vb2 Kc3 3. Rd1+ Vxd1

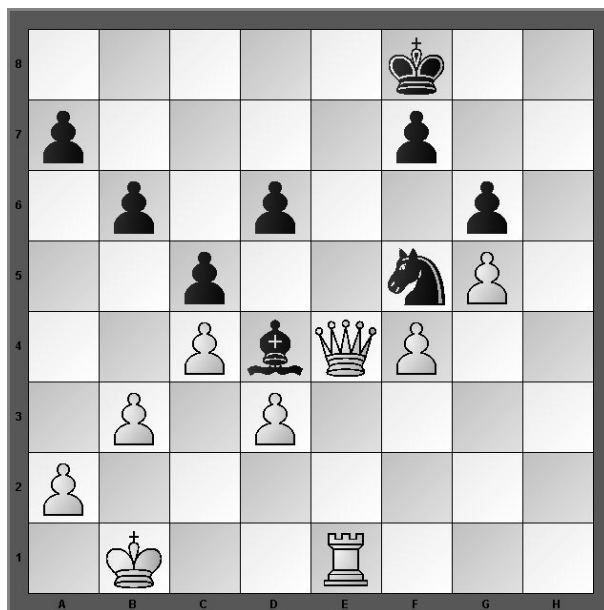
Juba sellel algajate treeninguprotsessi etapil peab treener pöörama tähelepanu ühele maletaja väga olulisele võimele: oskusele õigesti variante arvestada. Olgu see pealegi lihtne ja lühike arvestus, kuid see on vaid algus. Seetõttu tuleb kõiki ülesandeid, mis on seotud matistamise ja taktikaliste võtetega, võimalusel lahendada peast, st teha seda tööd, mida maletaja peab tegema mängu ajal.

6. **Ülekaalu realiseerimine.** Algajate partiides on tavaliselt tegemist suure ülekaalu realiseerimisega ja sellest tuleneva vastase matistamisega.

Esimesel võimalusel tuleb õpetada kuninga matistamist lipuga ja seejärel ka vankriga. Ei ole mõtet sel etapil tegelda keerulisemate matistamisviisidega (ratsu ja odaga), kuna neid kohtab praktikas haruharva. Metoodiliselt on mõttekas kasutada spetsiaalseid harjutusi leidmaks kiireimat teed matini, sealhulgas vaadelda neid lõppmänge, mis tekivad erinevate taktikaliste positsioonide lahendamise käigus.



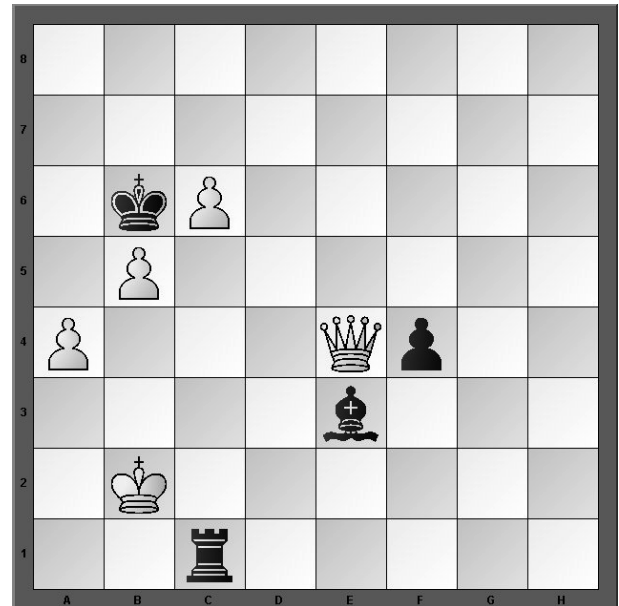
Valged võiksid kaitsta oma etturit, mängides a4, ja seejärel rünnata vastase ettureid. Kuid kiirem tee on kuningarünnak: 1. Of6 h5 2. La8+ Kh7 3. Lh8 #



Ka siin on valgetel pikk plaan, mis on seotud etturite võiduga liputiival ja oma etturi lipustumisega. Kuid kiireim tee võidule on: 1. Le8+ Kg7 2. Vh1 f6 3. Lh8+ Kf7 4. Vh7+ Ke6 5. Lc8 matt!

Valged leidsid kõige lihtsama tee oma ülekaalu realiseerimiseks, ohverdades lipu: 1. Lxe3+ fxe3 2. Kxc1 e2 3. Kd2 1 – 0.

Sellist tehnilist võtet nimetatakse *ülekaalu transformeerimiseks* (kui ülesande lihtsustamiseks minnakse ühest ülekaalu liigist üle teise).



7. Kaitse. Üks malemängu põhielemente rünnaku kõrval on kaitse. Oskamata kaitsta on raske loota edu. Algaja jaoks on oluline eelkõige oskus kaitsta end vastase taktikaliste ähvarduste eest. Kaitse sisaldab endas vastase ähvarduste äratundmist ja nende tagasitõrjumiseks kõige efektiivsema mooduse leidmist. Harjutustena võib kasutada võtteid, mis on seotud lihtsamate taktikaliste võtete läbitöötamisega.

Selle osa kokkuvõtteks võib märkida, et *treeninguprotsess peab olema elav ja loominguline*. Ükskõik mis treeningumetoodikat järgides tuleb alati jälgida noorte maletajate reaktsiooni, kuidas ja kas nad materjali vastu võtavad. Võimalusel tuleb teooria siduda praktikaga, osalemisega turniiridel.

Tuleb ka meeles pidada, et mängutaseme tõstmine ja täiustamine ei ole lühiajaline protsess ja tehtud töö hulga üleminek kvaliteediks nõuab alati aega.

MALETAJA VALIKU JA ETTEVALMISTAMISE MEDITSIINILIS-BIOLOOGILISED ASPEKTID

Malepedagoog ei pea olema ainult inimene, kes armastab malet, ta peab olema psühholoog ja seega endale hästi ette kujutama, millist mõju avaldab malemäng inimese tervisele ja psüühikale. Seoses sellega, et male võib avaldada ebasoodsat mõju lapse tervisele, peab laste süstemaatilistele maleõpingutele eelnema *meditsiiniline valik*, ülesandega eelkõige välistada või mitte lubada õpingutele haigeid lapsi, eriti ebakindla psüühika ja südame-veresoonkonna haiguste puhul. Seda seepärast, et male kuulub seda liiki sportlike tegevuste hulka, millega kaasneb kõrge emotsionaalne ja intellektuaalne koormus, mille tulemusel teatud krooniliste närvisüsteemi või südame-veresoonkonna haigustega lastel võivad tekkida haiguste ägenemised. Öeldust järeldub, et malekoolis või -ringis käivad lapsed, eriti need, kes tegelevad malega palju ja õhinal, tuleb allutada süstemaatilisele meditsiinilisele kontrollile.

Lapsed huvituvad malest sageli juba eelkoolieas. Küsimus, millal on õige aeg hakata neile malemängu õpetama, on küllalt keeruline. Siin tuleb arvesse võtta lapse individuaalseid võimeid ning psüühilise arengu eripära. Enamiku laste puhul on sobivaim vanus 7–9 aastat. Mõistagi leidub reeglist erandeid ja andekaid lapsi esineb ka koolieelikute hulgas. Nende õpetamiseks tuleb leida individuaalne lähenemine. Sealjuures peab nendega tegelemise režiim olema kahtlemata säästev, st tuleb vältida neil väsimuse märkide avaldumist.

Malemängu õpetamise raskus väljendub selles, et puuduvad õppevahendid, mis oleks ette nähtud koolieelikutele ja noorematele kooliõpilastele malemängu õpetamiseks. *Maletreener peab täpselt tunnetama oma rolli selles protsessis, ilmutama maksimaalselt fantaasiat, leidlikkust, taktitunnet õppetöös, peab mobiliseerima kõik oma oskused positiivse tulemuse saavutamiseks!*

Treener peab alati meeles pidama, et laste puhul tähendab igasugune tegevus eelkõige mängu. Seepärast tuleb ka male muuta nende jaoks harjumuspärase mängu ekvivalendiks. Lapsed saavad mängust naudingut, nad väsivad vähem uue asja omandamisel. Peale naudingut peavad lapsed saama õpingute käigus ka konkreetseid teadmisi.

Õppetöö läbiviimisel vanemate, 13–15aastaste õpilastega võib lähenemine olla juba teistsugune. Eelkõige peab selles vanuses saabuma teadmine, et male on tõsine mäng, rangete reeglitega. Õppetöö nende lastega toimub tõsise malekirjanduse ja uusimate maleprogrammide kasutamisega, s.o õppeprotsess omandab juba loomingulise iseloomu. Kuid treenerile peab maleajaloost olema teada, kui paljud andekad ja kõrge potentsiaaliga meistrid ei ole saavutanud sellele vastavaid sportlikke tulemusi. Harmoonilise korrelatsiooni puudumine loominguliste ja sportlike saavutuste vahel ei võimaldanud neil meistritel asuda nende andele vastavale kohale. Öeldust tuleneb, et maletaja loomingulised võimalused ja tema talent peavad kindlasti olema kooskõlas sportlike omadustega. Järelikult on puht malealane ettevalmistus kõigest poolik tegu. Teiseks ja väga oluliseks küljeks on sportlik ettevalmistus. Mõlemad koos määravad lõppkokkuvõttes sportliku vormi kui maletaja reaalse tugevuse.

Sportlik ettevalmistus sisaldab palju elemente. Nende hulka kuuluvad füüsiline ettevalmistus, mis määrab mitte ainult tervisliku seisundi, vaid ka võime taluda pikaajalist intellektuaalset ja emotsionaalset koormust. Füüsiline ettevalmistus soodustab hea tervise säilitamist mängu ajal, ilma selleta pole kõrged sportlikud saavutused võimalikud.

MALETAJA SPORDIMEISTERLIKKUSE TÄIUSTAMINE

Igal maletajal kujuneb varem või hiljem välja oma individuaalne stiil või käekiri. Treener peab seda arvestama ja paljusi sellest lähtuvalt töötama.

Maletaja individuaalse mängustiili tundmaõppimise põhimeetod on tema partiide analüüs.

Avanguoskuste väljaselgitamiseks ning sellele järgnevas töös on kasulik peatuda järgmistel küsimustel:

1. Teatud variantide kasutamissagedus.
2. Originaalsete avangukäsitluste esinemine.
3. Maletaja avangurepertuaari ning avangualase eruditsiooni ulatus.
4. Mustade ja valgetega mängimise iseloom.
5. Avangus esinevad eksimused.
6. Avangurepertuaari arenemise tendentsid.

Keskmäng. Erinevalt avangust ja lõppmängust ei ole positsioonide jaoks mängu keskel veel olemas rahuldavalt välja arendatud klassifikatsiooni. Seda asjaolu arvesse võttes võib analüüsikriteeriumina kasutada W. Steinitzi ja A. Nimzowitschi poolt välja toodud positsiooni strateegilise hindamise tunnused. Need on:

1. *Materiaalne ülekaal:* a) enamettur; b) enamkvaliteet; c) kvaliteet etturi vastu; d) kerge vigur 1-2 etturi vastu; e) lipp vankri ja kerge viguri vastu; f) muud materiaalse ülekaalu liigid.
2. *Ülekaal arenduses:* a) ülekaal tsentri arenduses; b) ülekaal tiiva arenduses.
3. *Vigurite liikuvus:* a) raskevigurite piiratud liikuvus; b) "head" ja "halvad" odad; c) aktiivsed ja passiivsed ratsud; d) kaks oda.
4. *Võitlus tsentri eest:* a) klassikaline tsenter; b) dünaamiline tsenter; c) avatud tsenter; d) blokeeritud tsenter.
5. *Kuninga asend:* a) mõlemad kuningad tsentris; b) üks kuningas tsentris; c) ühepoolsed vangerdused; d) eripoolsed vangerdused.
6. *Tugevad ja nõrgad väljad.*
7. *Etturite asetus:* a) isoleeritud ettur tsentris; b) isoleeritud ettur tiival; c) löögi all etturid; d) mahajäänud ettur; e) kaksiketturid; f) vabaettur.
8. *Etturite ülekaal:* a) tsentris; b) tiival.
9. *Avatud liinid:* a) tsentris; b) tiival; c) 7. (2.) diagonaali valdamine.
10. *Vigurite rünnak:* a) tsentris; b) tiival.

Strateegiliste plaanide analüüsimisel on soovitatav kindlaks määrata ka nende elluviimise konkreetset vahendit. Tundma peab õppima selliseid taktikalisi võtteid ja kombinatsioonitüüpe nagu kohalemeelitamine, eemale meelitamine, blokeerimine, vabastatud liinid, vabastatud väljad, kaitse hävitamine, punkti hõivamine, "röntgen" (vigurite läbistav tegevus), sidumine, vahekäik, ootekäik, viguri püüdmine, läbimurre, vahetus.

Maletaja individuaalse eripära mõistmiseks on väga oluline teha kindlaks tema "mõtteline sõnavara", st tema subjektiivsete hinnangute "hierarhia" strateegia ja taktika mitmesuguste elementide tähtsusele. Näiteks on paljude positsioonide puhul vahel võimatu kindlaks määrata, mis on parem – kas võita ettur või säilitada initsiatiiv

materiaalse võrdsuse korral. Siinkohal ei peaks treener noorele mängijale peale suruma oma eelistusi, kuid kindlasti on vajalik talle tutvustada alternatiivseid võimalusi.

Lõppmäng. Treenida tuleb erinevaid tehnilisi võtteid vastase jõudude liikuvuse piiramisel, oma kuninga aktiveerimisel, võitluses vabaetturite moodustamisel ja edasinihutamisel.

Õpilase eruditsiooni saab kontrollida tema poolt partiides läbi viidavate plaanide kaudu, millega ta püüdleb tuntud (võidetud või viigiliste) positsioonide poole.

Enesehinnang ja -analüüs. Levinud on kaks positsiooni. Esimene seisneb selles, et märgates enda juures mingit puudujääki, püüab maletaja vältida neid olukordi, kus nimetatud puudujääk võiks avalduda. Sealhulgas võib ta avangurepertuaarist välistada need süsteemid, kus tekiksid talle raskesti mõistetavad positsioonid, teadlikult vältitakse keskmängus situatsioone, mille läbimängimisel on ilmnunud puudujääke jne.

Selline seisukoht on teatud samm enesetäiendamise ja õiglase enesehinnangu kujundamise teel, kuid ebapiisav samm. Teine seisukoht, mis annab tunnistust maletaja küpsemast ja kriitilisemast suhtumisest iseendasse, seisneb selles, et ilmnunud puudusi mitte ainult ei registreerita, vaid ka püütakse neist jagu saada. Kui maletaja märkab, et tema mäng pole edukas näiteks kinnistes seisudes, teeb ta selles suunas läbi vastava korrektsiooni ja omandab vastavate seisude mängimiseks vajalikud oskused ja vilumused.

Eneseanalüüsi probleemid. Üldkirjeldatud analüütilise tegevuse läbiviimisel nii maletaja kui ka treeneri poolt tuleb meeles pidada, et inimesele on omane tendents anda endale ergutavaid hinnanguid, ka ilma küllaldase aluseta õigustada tehtud eksimusi. Seepärast tuleb eneseanalüüsi käigus taotleda kõrgendatud kriitilisust ja järelduste tõestatust.

MAAILMAMEISTRITE MALELOOMINGU KASUTAMINE MALEMÄNGU ÕPETAMISEL

Maleteooria sünnis on suuri teeneid **esimesel malemaailmameistril Wilhelm Steinitzil**. Ta üldistas kogu eelnevate põlvkondade kogemuse, mõtestas selle kriitiliselt ümber ja lõi oma positsioonimängu teooria.

Steinitzi põhitees kõlab: “Koosta endale plaan, mis oleks kooskõlas olukorraga.” See lause väljendab selgelt Steinitzi arvamust oma kaasaegsete ründava stiili kohta. Rünnata tuleb vaid siis, kui seisu teatud tunnused motiveerivad rünnakut. Siit läheb otsetee Steinitzi õpetuse juurde “akumulatsioonist”, mille kohaselt tuleb rünnak ette võtta alles siis, kui on kogunenud piisav hulk väikesi eeliseid. Steinitz kriipsutas eriti alla nende väikeste eeliste olulisust, nagu näiteks tsentri hõivamine, vigurite asend jne.

Need eelised jagunevad kaheks grupiks: 1) need, millel on ajutine iseloom, ja 2) ülejäänud (pidevad). Näiteks esialgne ülekaal arenduses likvideerub tavaliselt automaatselt partii edasises käigus. Seevastu parem etturiseis (näiteks kaksikettur vastasel) ei likvideeru nii kergesti.

Oma teoorias tõstis Steinitz esile järgmisi olulisi tunnuseid:

1. Ülekaal arenduses (ajutine).
2. Vigurite asend (ajutine või püsiv).
3. Tsentri hõivamine (ajutine või püsiv).
4. Kuninga asend, st tema kaitstuse aste (ajutine või püsiv).
5. Nõrgad väljad (ajutine või püsiv).
6. Etturite asetused (püsiv).
7. Etturite ülekaal liputiival (püsiv).
8. Vabad liinid (püsiv).
9. Kaks oda oda ja ratsu või kahe ratsu vastu (püsiv).

Steinitzi poolt sisse viidud uueks mõisteks on *tasakaalus* seisu mõiste. Tavaliselt on igas seisus kummalgi poolel oma eelised. Kui need eelised üksteist ligikaudu kompenseerivad, võib seisu pidada *tasakaalustatuks*. Kumbki pool peab püüdma oma seisu nõrkusi likvideerida (näiteks jõudude soodsama ümbergrupeerimisega või kaksiketturite lahutamisega) ja samal ajal oma eeliseid suurendada kvantiteedis ja kvaliteedis. Teisisõnu, tuleb püüda rikkuda tasakaalu oma kasuks. Nende katsete puhul tuleb säilitada rahulik järjekindlus: ettevalmistamata rünnakud ei anna tavaliselt midagi. Mõlemapoolse võrdselt korrektse mängu puhul asendub üks tasakaalustatud seis teise, samuti tasakaalustatuga. Seega ei rikuta tasakaalu mitte omaenda hea mängu, vaid vastase eksimuste abil. Selles seisneb vana kooli seisukoha ümberlükkamine, nagu oleks mis tahes seisus rünnaku abil võimalik võita, kui sa vaid küllalt tugevalt mängid.

Edasi osutab Steinitz, et rünnak on ainult siis korrektne, kui tasakaal on tugevasti rikutud: ainult neil juhtudel võib rünnata. Veel enam, mitte ainult ei *või*, vaid *peab* – muidu kaob saavutatud eelis käest.

Kaitsjale annab Steinitz niisuguseid näpunäiteid:

- 1) organiseerida kaitset võimalikult ökonoomselt, rakendades selleks nii palju jõude kui vajalik;
- 2) rünnaku all olles vältida seisu nõrgestavaid etturikäike.

Mõlemal soovitusel on tohutu praktiline väärtus. Paljud algajad maletajad tavatsevad “suurema ohutuse huvides” kuhjata kuningatiivale suure hulga vigureid või, mis veel hullem, teha käike h7-h6 või g7-g6, kui miski veel neid selleks ei sunni. Nii üks kui teine on halb: esimene seetõttu, et jõudude koondamine ühele tiivale takistab vasturünnaku ettevõtmist teisel tiival, mis on väga oluline ressurss; teine on halb seetõttu, et taolised etturikäigud mõjuvad äärmiselt nõrgestavalt omaenda kaitsepositsioonile.

Kõigest eelöeldust järeldeb, et Steinitzi teooria rakendamine nõuab seisu õiget hindamist. Millal on ülekaal piisav, et garanteerida rünnaku edu? Seda peab õppima hindama praktika järgi. Nii enneaegse kui ka hilinenud rünnaku tagajärjed peavad vältimatult ilmnenema mingite seisu uute tunnuste tekkimises. Pika ja aktiivse praktika käigus tekib lõppude lõpuks intuitsioon, mis võimaldab tabada õiget hetke rünnaku alustamiseks.

Agas et seda saavutada, on vaja enne Steinitzi meetodi poole pöördumist sügavalt tundma õppida niisuguste väljapaistvate maletajate nagu Andersseni ja Morphy kombinatsioonilist mängu.

STEINITZI JÄRGIJAD

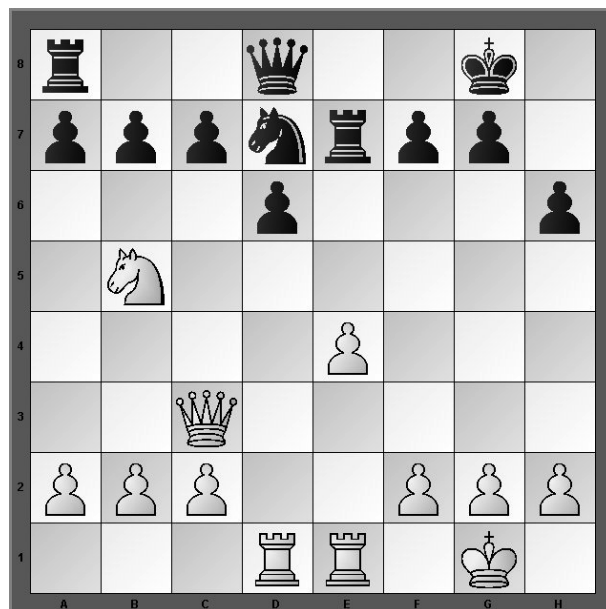
Steinitzi teooria kõige tuntumate ja silmapaistvamate järgijatena on end näidanud H. Pillsbury, S. Tarrasch ning E. Lasker, hiljem M. Euwe ja A. Rubinstein.

XIX sajandi lõpul ja XX sajandi esimesel poolel oli kõige suurem autoriteet teine maailmameister **Emanuel Lasker**, kes hoidis maailma esimaletaja tiitlit 27 aastat. Kuigi Lasker, kes võitis Steinitzit duellis maailmameistri tiitlile, nimetas end tema koolkonna pooldajaks, rikkus ta praktikas selle põhimõtteid üpris sageli. Näiteks kuulsas Tarraschi-Laskeri partiis 1908. aastal Düsseldorfis sooritas mustadega mängiv maailmameister kaasaegsetele sügava mulje jätnud taktikalise vankrimanöövri.

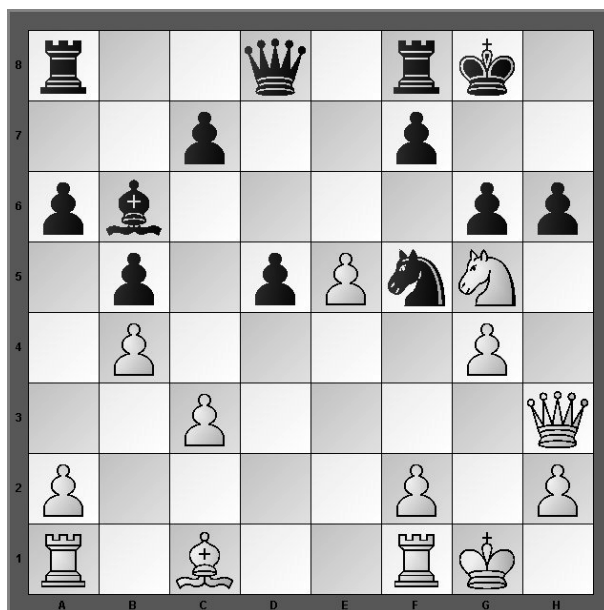
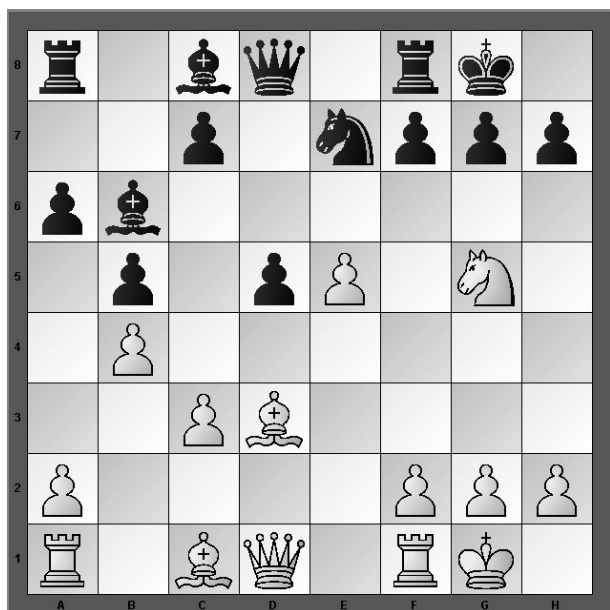
Valged valmistusid tempodega viima ratsut kuningatiivale Rb5-d4-f5, et luua ähvardusi mustale kuningale.

Kuid sündmused arenesid teisiti:

1. ...Ve5! 2. Rd4 Vc5! 3. Lb3 Rb6 4. f4 Lf6 5. Lf3 Ve8
6. c3 a5 7. b3 a4 8. b4 Vc4 jne.



E. Lasker, olles suurepärase turniirivõitleja, omandas Steinitzi printsiibid peamiselt teoreetiliselt, orienteerumiseks, tegelikkuses aga ilmutas konkreetset loomingulist lähenemist. "Paljud seisud, mida varem peeti kaotatuks, on edukalt kaitstavad, kuid selleks on tarvis esiteks pingelist arvestuslikku mängu ja teiseks oskust jätta kriitilisel hetkel nõrk koht saatuse hooleks ja viia võitlus üle teise piirkonda. Nüüd alles selgub, et just selline võitlusmaneer iseloomustas E. Laskeri stiili ja et selles peitus üks tema peamiseid eeliseid, mida ei mõistnud keegi tema eelkäijatest," hindas E. Laskerit suurmeister D. Bronstein ja tõi järgmise näite tema loomingust:



Valgetel on liputiival rida nõrkusi: väli c4, ettur b4, kuid see pole eelseisva lahingu peamine suund. Valged võimaldasid seisu teatud nõrgenemise liputiival, kuid peamisel saavutasid kuningatiival ruumilise ning jõudude ülekaalu. Hästi koordineeritud valgete vigurid arendavad otsustavat rünnakut mustale kuningale: **1. ...Of5 2. Oxf5 Rx5 3. Ld3 g6 4. Lh3 h6 5. g4!** jne.

Lasker ise nentis: "Suurem osa kaotava poole armeest on positsioonidel, kus ta ei ole osaline otsustavate küsimuste lahendamisel."

Laskerile olid võõrad paljud väljamõeldud põhimõtted ja dogmad. "Malemängu õpetamine," kirjutas Lasker, "peab olema iseseisva mõtlemisvõime kasvatamine... Ja kes tahab endas kasvatada iseseisva mõtlemise võimet males, sel tuleb vältida kõike, mis neis on elutu, ka väljavenitatud teooriaid, mis tuginevad väga vähestele näidetele..."

E. Lasker nägi males eelkõige võitlusprotsessi, mis allub võitluse üldreeglitele, sealhulgas kahe intellekti vahel, seepärast tõi teenekas suurmeister sisse uue elemendi – *mängimine vastase psühholoogiale*. Samuti tuleb valida avangusüsteeme, mängida sellises stiilis, mis oleks kõige vähem partneri meele järele. Teisisõnu, võitluse käigus peab arvesse võtma mitte ainult vastase positsioonilisi nõrkusi, vaid ka tema kõige haavatavaid loomingulisi kohti. Esmakordselt maleajaloos tõstis Lasker vajalikule kõrgusele psühholoogiliste momentide tähtsuse võitluses. Ta lähenes iga seisu hindamisele mitte ainult puht maleliselt seisukohalt, vaid võttis samuti arvesse vastase andekust, iseloomu, mängustiili, tema tugevaid ja nõrku külgi. See on tänaseks saanud põhiliseks võitlustaktikaks turniiridel ja matšidel.

Steinitzi ja tema järglaste õpetuse valguses on huvitavad ja õpetlikud geniaalse Kuuba maletaja **Jose Raoul Capablanca** vaated, kes võitis tiitlimatšis suure E. Laskeri.

Juba nooruses püstitas Capablanca enda ette lihtsa ning selge sihi: leida kõige lühem tee võiduni. Ja ta läks otse sihile, pööramata paremale või vasakule, leidis kiiresti ratsionaalse iva maleloomingus ja viis oma tehnika virtuoosliku täiuseni...

Üldine strateegiline meetod, mida Capablanca kasutas kõigil oma loomingulise tegevuse etappidel, sisaldas kolme põhilist juhtmõtet:

1. Avangus "*kiire ja energilise arendamise printsiip*".
2. Keskmängus "*vigurite kooskõlastatud tegevus*".
3. Lõppmängus "*pürgimine täpse ning temposid arvestava mängu poole*".

Capablanca partiides oli tihti terviklik plaan terveks partiiks. Harmooniliselt liitusid strateegia ja taktika ning alles ajapikku hakkas prevaleerima ülearu ettevaatlik positsioonimäng; ilmselt Euroopas ja Ameerikas tormiliselt leviva maleprofessionalismi mõjul.

Capablanca annab ülimalt hinnalise metoodilise juhise lõppmängu kohta: “Kui läheneda malele puht teaduslikult, siis peaks lõppu uurima enne keskstaadiumi.” See meetod on võetud kaasaegsete maletajate arsenalis.

1927. aastal asus maletroomile geniaalne vene maletaja **Aleksander Alehhin**.

Alehhin, kes on teinud palju uusi avastusi maleteooria jaoks, tunnistas ainuõigeks loomingulise lähenemise. Alehhini kunsti iseloomustab *jõudude vastastikuse koostöö printsiip*. Alehhin põhjendas teoreetiliselt ja teostas praktikas tänapäeval hästi tuntud taktikalise võtte – *etturi kahimine initsiatiivi eest*, kõigis kolmes malepartii faasis: avangus, kesk- ja lõppmängus. Alehhin uskus, et pikk positsiooniline ülekaal on kasulikum väikesest materiaalsest saagist. Pika positsioonilise ülekaaluga seisus avaneb avar tegevusväli initsiatiivi ilmutamiseks. Alehhini jaoks tähtsuselt üle kõige mitte materiaalne külg, vaid seisu kvaliteet.

Siit näeme, mispärast hinnatakse Alehhini strateegilisi ideid, tema hiilgavaid kombinatsioone maleajaloos kui omapärast “riipsilda” esimeste maailmameistrite loominguliste avastuste ja järgmiste tšempionipõlvkondade loomingu vahel. A. Alehhini loomingu tundmaõppimine annab hindamatut kasu igale maletajale, eriti sellele, kes püüab saavutada males tõelist, suurt edu.

KLASSIKALISE MALEPÄRANDI KASUTAMINE

Maleteooria väljakujunemise periood hõlmab ligikaudu 50 aastat. See on esimeste maailmameistrite Steinitzi, Laskeri, Capablanca ja Alehhini aktiivse malelise tegevuse periood. Oleks aga ebaõiglane ignoreerida ka muude väljapaistvate suurmeistrite loomingut, kes osalesid turniiridel võrdselt maailmameistritega, kuid ühel või teisel põhjusel ei jõudnud tiitlini. Nende tegevus malemänguteooria uute suundade väljatöötamisel väärib nii noorte maletajate kui ka nende treenerite suurimat tähelepanu ja tundmaõppimist.

Vaatamata maailmameistrite hindamatule panusele male arengusse jätab nende kirjanduslik tegevus tervikuna mõndagi soovida. Suuremat tähelepanu väärivad nende suurmeistrite teosed, kes ühendasid endas nii maletaja kui ka kirjaniku talendi (kahjuks pole viimaseid maleajaloos kuigi palju).

A. Nimzowitsch. Maleajalugu omistab talle väljapaistva rolli maleuuringute metodoloogia väljatöötamisel, paljude väga selgete ja täpsete sätete formuleerimisel, mis aitavad kaasa mängu õigele mõistmisele. Jutt on tema raamatutest “Blokaad”, “Minu süsteem”, “Minu süsteem praktikas”.

S. Tarrasch. Sai oma kaasaegsetelt maletajatelt veel eluajal omamoodi dogmaatiku tiitli. Oli Steinitzi maleteooria edasivijaks ning populariseerijaks, kasutas oma raamatutes enda leiutatud vormilt lühikesi ja sisu poolest kristalselt täpseid hinnanguid. Kes poleks kuulnud oma treeneri sellist soovitusi: kui vastane on kitsikuses, peab ründaja vältima vahetusi, mis vabastaksid vastase mängu; avangus tuleb püüda luua endale hea seis, mitte aga ajada taga materiaalselt ülekaalu; ratsu malelaua serval seisab halvasti jmt. Ja kuigi Tarrasch on öelnud, et igast reeglist on erandeid, lõhnab tema soovitude kategoorilisus dogmatismi järele. Muidugi on paljud tema soovitusel, näiteks avanguteooria vallas, vananenud, kuid üldise arengu huvides ei saa mööda minna sellistest Tarraschi raamatutest nagu “Kolmsada partiid”, “Kaasaegne malepartii”, “Male”.

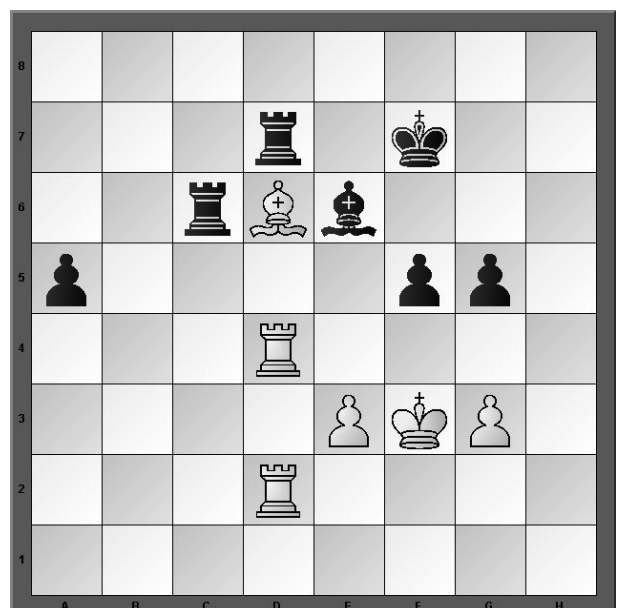
S. Tartakover. Ei olnud ekstraklassi suurmeister, kuid see-eest suurepärase ajakirjanik. Tema raamat “Ultra-kaasaegne malepartii” annab täieliku ettekujutuse tema kirjanikutalendist, raamatu sisu aga kirjeldab ja näitab paljude tema kaasaegsete suurmeistrite loomingu pärleid.

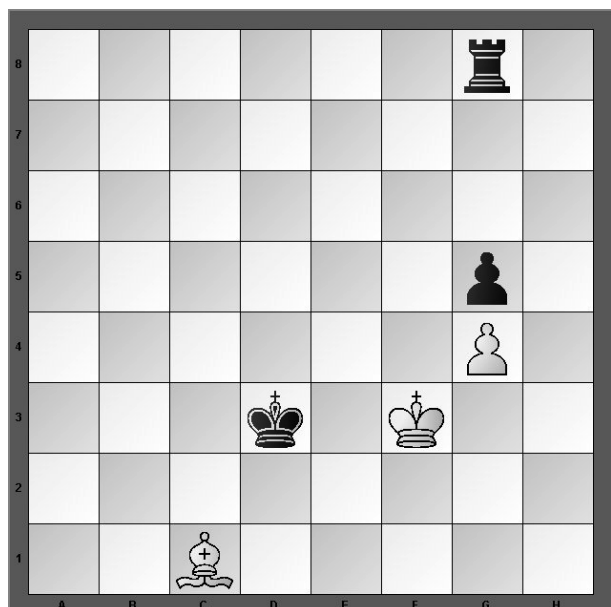
A. Rubinstein. Tema stiil oli kombinatsioon Steinitzi sügavatest ideedest ilma ekstsentrilisuseta, Tarraschi loogikast ilma tema printsiipide dogmaatikata, Pillsbury agressiivsusest ilma nõrkusteta kaitses. Filigraanne partiilõppude läbimängimise tehnika, kuulsad “rubinsteinlikud” vankrite lõppmängud on siiani taoliste lõppmängude mudeliks. “Rubinstein – see on vankrilõppmäng jumalate poolt tuhande aasta eest alustatud malepartii.” (S. Tartakover)

See on seis partiist Rubinstein-Tartakover (pärast mustade 35. käiku). Pärast kolmveerandtunnist mõtlemist leidis Rubinstein järgmise uskumatu tee viigini (märkused ja märgid kuuluvad Tartakoverile:

36. e4 Vc3 37. V2d3 (mitte V4d3?, sest Vxd6!) Vxd3 38. Vxd3 a4 39. Ke3!!! fxe4

40. Kxe4!!! a3 41. Oxa3! Of5 42. Kxf5 Vxd3 43. Oc1 Vd5 44. Ke4 Ke6 45. g4!!! jne.





Lõppseis pärast valgete 74. käiku:

H. Pillsbury. “Nagu meteoor lendas üle maletaeva geniaalne Pillsbury,” kirjutas Tarrasch. “Tema parimaid partiid iseloomustab uskumatu värskus ja võimas ilu. Need hakkavad vaimustama mitte ainult Pillsbury kaasaegseid, vaid kõiki male asjatundjaid vähemalt läbi järgmise sajandi.” See ennustus osutus läbinägelikuks. Pillsbury ise pidas end Steinitzi õpilaseks. Kuid õpilane läks oma õpetajast kaugemale. Ta lisas positsiooniõpetusse mõiste “aktiivne, dünaamiline alge”. Plaanipärane strateegia ühildus tema mängus efektsete kombinatsioonidega. Kogu tema loomingut läbib punase niidina püüd haarata initsiatiivi, rünnata. Kaitset ta ei armastanud – see polnud tema loomuses.

On võimatu mitte ainult esitada näiteid kõigi tähelepanu ja uurimist väärivate suurmeistrite loomingust, vaid neid isegi lihtsalt loetleda. Seepärast piirdume soovituseluga tutvuda kirjanduse loeteluga, mis on ära toodud antud materjali lõpus juhukuks, kui on tarvis valida näiteid väljapaistvate suurmeistrite mängudest.

PLAANI KOOSTAMINE. ÕPPETÖÖ EDASIJÕUDNUD MALETAJATEGA

Malemängu strateegias on tähtsaimal kohal mänguplaan.

Mis on siis tegelikult ühtne plaan malepartiid? Ühtne plaan malepartiid – see on üksteisele järgnevate strateegiliste operatsioonide kooslus, mida teostatakse iga kord iseseisva kavatsuse põhjal, mis tuleneb malelaual kujunenud situatsiooni nõuetest.

Tähendab, mitte plaan, mis oleks koostatud esimesest käigust viimaseni, vaid seeria väiksemaid plaane. Visandatud on eesmärk, visandatud on plaan – see tuleb täita. Täitsid ära – kavanda uus eesmärk, uus plaan. Ja nii partii lõpuni. Kui vastane sunnib loobuma kavandatud eesmärgist või kui sa ise jõuad järeldusele, et see on saavutamatu, muuda plaani. Kavanda, püstita uus eesmärk.

(Vt partiid Romanovski-Vilner, NSVL V tšempionaat 1924)

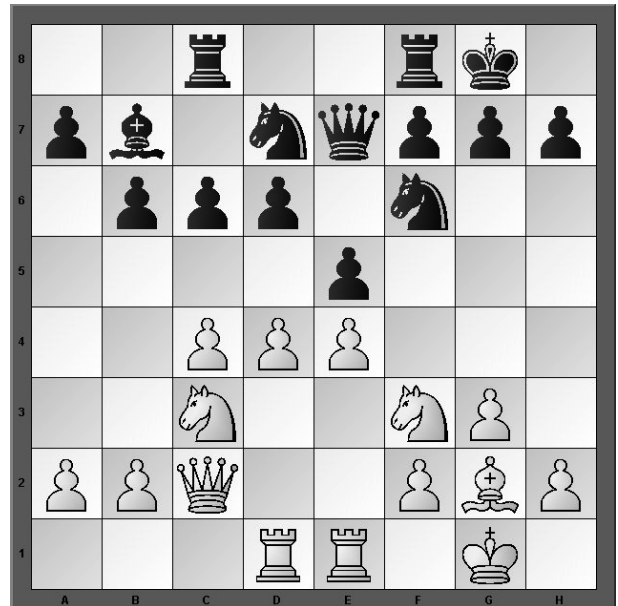
Niisiis on ühtne plaan üliharuldane nähtus ja võib esile kerkida ainult ebavõrdsete vastaste partiides, kui mäng käib n-ö ühte väravasse.

Edasi järgnevad veel kaks järeldust: 1) plaani kohustuslikkus, 2) iga meister koostab vähemalt 6.–8. käigul plaani keskmänguks (vt partiid: Sokolski-Botvinnik, NSVL XI tšempionaadi poolfinaal 1939. aastal, ja Petrosjan-Euwe, pretendendite turniir Zürichis 1953).

Plaani koostamine ei ole kergete killast. Siin ütleb oma otsustava sõna nii talent kui ka maletaja teadmised ja kogemused. See on ka loominguline protsess, selle ülesande edukaks lahendamiseks läheb vaja fantaasiat, kainet arvestust, leidlikkust ja seisu iseärasuste ülitäpset hindamist.

Hinnates kujunenud olukorda ja valgete käiku 14. Lc2-a4 partiid Reshevsky-Keres (Semmering 1937) (vt diagrammi allpool), kirjutab Keres: “Valged peavad lõpuks otsustama mingi konkreetse plaani kasuks. Manööver liputiival osutub aga ebaõnnestunuks ja parimal juhul toob kaasa ajakaotuse. Samas oli valgete käsutuses vähemalt kolm head plaani, mis püstitanuks mustade ette keerukaid probleeme.”

Juhime tähelepanu: selles seisus on koguni kolm suurmeistri arvates võrdväärset plaani, sealjuures üks mänguga liputiival, teine kuningatiival ja kolmas tsentris. Kokkuvõttes peab teadma vaid ühte: mängida tuleb plaani järgi, aga plaani valik – see on teie asi.



Tsenter. Kogenud maletaja koostab oma plaanid vastavalt etturite asetusele tsentris.

Suletud tsenter. *Aktiivne plaan* eeldab rünnaku organiseerimist sellel tiival, kus on ruumiline ülekaal. Enamasti organiseeritakse etturirünnakuid, kuna tsenter on suletud ja oma kuningaseisu avamine ei ole nii ohtlik. Ja peamine: kaitsja ei saa rakendada otsustavaid vastuabinõusid – vastata tiibrünnakule löögiga tsentris.

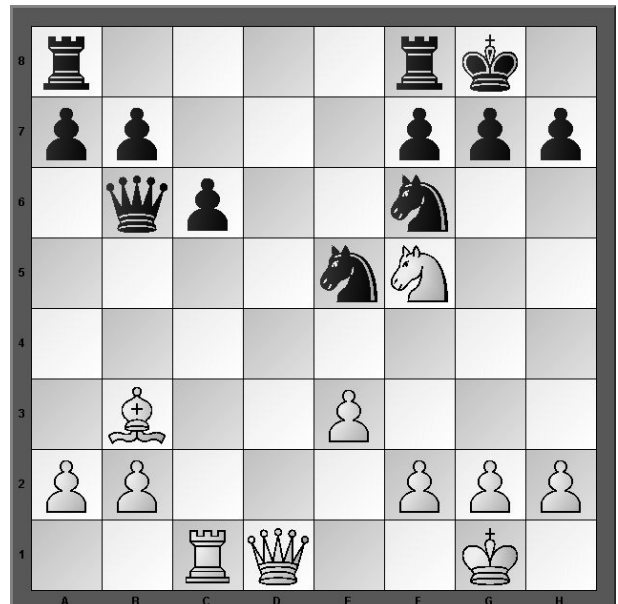
Kaitseplaan seisneb tõkete, kaitsepunktide rajamises sel tiival, kus käib kaitsetegevus eesmärgiga ennetada vastase rünnakut. Otsustavaks saab tihti rünnaku kiirus oma pealetungisuunal. Vt partiid Kotov–Spasski (NSVL 25. meistrivõistlused Riias 1958).

Avatud tsenter. Kui tsenter on etturitest vaba, kasvab koheselt vigurite roll. Nüüd on peamine mitte etturite õonestavad käigud, vaid vigurite ründav tegevus. *Aktiivne pool* püüab vigurite mänguga esile kutsuda vastases seisus nõrgestusi ja seejärel ründab nõrka kohta.

Kaitsev pool püüab rünnakut tõrjuda, vältides võimalusel etturite nõrgestamist. Vigurirünnaku klassikaliseks näiteks avatud tsentri korral võib pidada partii Alehhin–Lasker lõppu (Zürich 1934).

Alehhin tekitab kõigepealt nõrgestuse musta kuningatiiva etturiketis: 18. Ld1-d6 Re5-d7 19. Vf1-d1 Va8-d8 20. Ld6-g3 g7-g6 (Esimene nõrgestus on esile kutsutud) 21. Lg3-g5! Kg8-h8 22. Rf5-d6 Kh8-g7 23. e3-e4! Rf6-g8 24. Vd1-d3 f7-f6 (Lubab efektse finaali, kuid mustad on kaitseta. Paremale 24. ...h6 järgnenuks 25. Rf5+ Kh7 26. Rxh6 f6 27. Rf5!! fg 28. Vh3+ Rh6 29. Vxh6 matt!)

25. Rd6-f5 Kg7-h8 26. Lg5xg6!! 1-0



Liikuv tsenter. See tsentri liik on maletajale tuttav alates esimesest tutvusest malega: valged asetavad etturid väljadele e4 ja d4, mõnikord isegi sellega etturit ohverdades. Taolistes olukordades on loomulikult kogu mängijate tähelepanu suunatud sellele liikuvale tsentrile ja poolte plaanid kujunevad lähtudes nende oluliste etturite edasiliikumisest või peatamisest.

Aktiivne pool, kes valitseb etturitsentrit, tõrjub vastase vigurid headelt keskväljadelt ja kannab rünnaku üle tiivale, kus asi otsustataksegi.

Kaitseplaan seisneb püüdes peatada ja blokeerida vastase etturid, aga seejärel lõhkuda tsenter ja see hävitada. (Vt partiid Konstantinopolski-Kotov, NSVL 14. meistrivõistluste poolfinaal Bakuus 1945).

Seisudel fikseeritud ja pingelise tsentriga on vähem määratletud iseloom ja neid on võimatu transformeerida juba vaadeldud tsentri liikideks. Praktilises õppetöös on vajalik pöörata neile seisudele piisavat tähelepanu.

MALE MEDITSIINILIS-BIOLOOGILISED PROBLEEMID

Missugune on nende suurte ja oluliste probleemide ring? See on lai, mistõttu nimetame siinkohal vaid kõige olulisemaid.

Maletajate meditsiinilise kontrolli teaduslike aluste ja nende praktilise rakendamise väljatöötamine:

1. Maletajate koormuse, puhkuse ja toitumise režiimi põhjendamine võistlusteks valmistumise protsessis ja nende käigus.
2. Võistlustegevuse psühhofüsioloogilise hinna uurimine mitmesuguste mängurežiimide puhul.
3. Mängukoormuse ratsionaalsete annuste põhjendamine sugu ja iga arvesse võttes.
4. Efektiivsete vahendite otsimine maletajatel võistluste käigus tekkiva väsimuse vastu võitlemiseks.
5. Maletaja võistlusteks psühholoogilise ettevalmistamise ratsionaalse süsteemi põhjendamine.
6. Eri soost ja vanusest maletajate biomeetriliste protsesside uurimine seoses sportliku vormiga.
7. Male kasutatavus vanemaealiste isikute intellektuaalse tervise säilitamiseks.
8. Male rakendusvõimaluste uurimine eluraskustesse sattunud inimeste psühholoogiliseks toetamiseks.
9. Male kasutamine mudelina mõtlemise ja kutsetegevuse uurimiseks.

Mõistagi on esmatähtis küsimus uurida male mõju tervisele. Selle lahendamine on eeskätt seotud tervisekontrolliga males.

MEDITSIINILINE KONTROLL MALES

Spordis on meditsiinilise kontrolli põhiline eesmärk tervisehäirete ja haiguste ennetamine, mis võiksid tekkida intensiivsete treeningute ja võistluste tagajärjel. Ratsionaalselt organiseeritud arstlik järelevalve peab kaasa aitama tervise, sportliku vormi ja sportliku pikaajalise säilitamisele kõrgetasemel.

Spordimeditsiinis on välja töötatud meetodid intensiivse füüsilise koormusega sportlaste tervises seisundi kontrollimiseks. Teatavasti aga peetakse ka malet spordiks, kuigi see mäng ei ole seotud aktiivse lihastegevusega. Veel enam, esinemiseks valmistumisel ja eriti mängu enese ajal on maletajad enamasti väheliikuvad. Sellega seoses tuleks male tegelikult liigitada hüpodünaamiliseks spordialaks, kusjuures mängu iseloomustab see, et sellega kaasneb märkimisväärne emotsionaalne ja intellektuaalne pingeline. Just emotsionaalne pingutus mängu protsessis ja pärast selle lõppu peidab teatud ohtu maletaja tervisele. Muidugi tekib küsimus, mille poolest erineb malemängu emotsionaalne pingeline teiste spordialadega tegelevate sportlaste, nagu kergejõustiklaste, poksijate, hokimängijate emotsionaalsest pingest, kes osalevad kõige kõrgema järgu võistlustel, nagu olümpiamängud või maailmameistrivõistlused. Oluline vahe on selles, et nimetatud spordiliikide puhul on emotsionaalne pingeline seotud lihastegevusega, mis olulisel määral kaitseb organismi emotsionaalse ülepinge ebasoodsa, mõnel puhul lausa haigusttekitava mõju eest.

Emotsioonide negatiivne mõju organismile jääb malemängu käigus lihaste aktiivsusega kustutamata. Tuleb arvesse võtta ka seda, et mängude vaheajal võib emotsionaalne pingeline säilida erinevatel maletajatel erineval tasemel. Seesugune lihastegevusega lõpetamata vaimne pingeline kutsus esile inimese psühhofüsioloogilise seisundi olulisi muutusi, mis võivad mõnel juhul põhjustada südame-veresoonkonna ja kesknärvisüsteemi haiguste väljakujunemise. Jutt on hüpertooniast, pärgarterite haigestumisest – südame isheemiatõvest, ajuvereringe häiretest ja samuti vaimuhaigustest. Kogemused näitavad, et malevõistluste ajal võivad maletajatel järsku ägeneda südame-veresoonkonna ja kesknärvisüsteemi haigused. Õeldu illustreerimiseks toome mõned näited.

Esimese ametliku maailmameistrimatši ajal haigestus üks pretendent, ise elukutselt arst J. Zukertort ning oli sunnitud taotlema meditsiiniabi, kuna matši lõpu poole tema tervislik seisund järsult halvenes. See tingis mängutaseme languse. Zukertortil avaldus depressioon, peavalu, kõrgeenenud ärrituvus, mis tingisid sportliku vormi kadumise. Zukertort pöördus abi saamiseks nähtavasti liiga hilja ja tal polnud enam kasu arsti soovitatud lühiajalisest mängupausist. Ta mitte ainult ei kaotanud hästi alustatud matši vajaliku vastupanuta, vaid ei suutnud ka edaspidi täielikult taastada rikutud tervist. Pärast seda matši langes tema mängutase järsult, ta oli sageli haige ja suri kaks aastat hiljem 48aastaselt.

Teine näide: W. Steinitzi ja E. Laskeri revanšimatši ajal halvenes järk-järgult eksmaailmameistri tervis, tal arenesid algul hüpertensiooni tunnused koos ajuvereringe häiretega, ta kaebas "vere valgumist ajju", millest ta püüdis vabaneda jalavannide abil, aga hiljem, kohe pärast matši lõppu ilmnesid selged vaimuhaiguse sümptomid, mis tingisid vajaduse W. Steinitzi paigutamiseks ühte Moskva psühhiaatriaiglasse.

Teine maailmameister E. Lasker oli terve, harmooniliselt arenenud isiksus. Ta pidas kinni mõõdukast eluviisist ja vältis liigseid mängukoormusi: osales suhteliselt harva võistlustel – 50aastase maleelu jooksul mängis alla 700 turniiri- ja matšpartii. Ja ikkagi, vaatamata Laskerile omasele ettevaatlikkusele ning arenenud enesekontrollivõimele osutus ka tema matši ajal Capablancaga 1921. aastal ränga haigestumise piiril olevaks. Kriitiliseks osutus matši kümnes partii. Selle väga pingelise partii ajal, kus esialgu saavutas ülekaalu Lasker, kuid pärast andis selle ära ja kaotas, halvenes järsult maailmameistri enesetunne. Pärast konsulteerimist arstiga otsustas Lasker tema nõuande järgi mäng lõpetada, kuid ei teinud seda kohe – ametlikult lõpetas ta matši pärast veel 11. ja 14. partii kaotust.

Maleajaloos on palju näiteid rasketest haigestumistest ja ootamatutest varastest surmajuhtumitest, sealhulgas ka võistluste ajal. Piisab, kui nimetada kas või maailmameistreid A. Alehhinit ja J. R. Capablancat, keda tabas äkksurm 54. eluaastal ägeda insuldi tagajärjel. Lähemast ajaloost võib meenutada suurmeister V. Simaginit, kes suri 1968 maleturniiri ajal ägeda stenokardiaatagi tagajärjel; enne võistluse algust suri samal moel suurmeister L. Stein, aga pärast esinemist välismaal suri südame-veresoonkonna haiguse terava ägenemise tagajärjel välja-paistev suurmeister Paul Keres.

Neid kurbi näiteid võiks jätkata, kuid ärgem lisagem värvi. Märgime ainult, et maletajal võib haiguslik seisund areneda eriti kiirelt "negatiivsete" emotsioonide puhul, mis sageli tekivad kõrgetasemelistel maleturniiridel pärast mitmeid ridamisi kaotusi. Seda kinnitab kahe pretendentide matši ajalugu: R. Fischer – M. Taimanov ja R. Fischer – B. Larsen. Kuus järgemööda kaotust avaldasid järsult negatiivset mõju nii Taimanovile kui ka Larsenile, kutsusid esile nii tugevad vereringehäired – hüpertoonilised kriisid, s.o püsiva arteriaalse vererõhu tõusu –, et mõlemad maletajad olid sunnitud otsima arstiabi ja tegema läbi ravikuuri.

Seega on selge, et meditsiiniline kontroll males on hädavajalik, kusjuures selle üks tähtsamaid eesmärke on maletaja tervise kaitsmine liigkõrge emotsionaalse ja intellektuaalse pinge kahjuliku mõju eest, mis paljudel maletajatel vastutusrikaste võistluste käigus vältimatult tekib.

On teada, et võime edukalt toime tulla mängu käigus tekkiva neuro-emotsionaalse pingega määrab oluliselt maletaja sportliku vormi. Näib, et on võimalik välja töötada abinõud, sealhulgas ravimivormide kasutamine, mis järsult alandavad emotsionaalset pinget. Kuid sellist lähenemist ei saa pidada ratsionaalseks, kuna iseendast on emotsionaalne pingeline loomingulise male hädavajalik tingimus. Veel enam, suutmatust säilitada mängu ajal emotsionaalse pinget kõrget taset on üheks maletaja sportliku vormi kaotuse sagedasemaks põhjuseks.

Õeldust järeldub, et emotsionaalne pingeline malemeistri viljakaks loominguks hädavajalik. Emotsionaalse pingeline langus, näiteks selle järsk langus pärast partii kaotust, avaldab negatiivset toimet mõtlemise efektiivsusele ning esmajoones võimele leida intuiitiivseid lahendusi. Kui eeldada, et kõrgeimaks loominguliseks seisundiks on "sähvatus", mis kujutab endast justnagu äkilist, intuiitiivset sisenemist selle loomingulise ülesande olemusse, mida inimene (õpetlane, poeet, muusik, kunstnik, maletaja) lahendab, siis selline seisund tekib sageli mitte ainult äärmiselt kõrge emotsionaalse pinget foonil, vaid ka hiljem, näiteks une paradoksaalse faasi aegu.

Niisiis selgub, et maletaja meditsiinilise kontrollimise protsessis on vajalik hinnata mänguprotsessi käigus tekkivaid psühhofüsioloogilisi efekte ja püüda sinnapoole, et maletaja õpiks ise juhtima oma emotsionaalset seisundit. Seda soodustab ratsionaalse režiimi jälgimine. Oskus võistluse perioodil lõõgastuda, lülitada tähelepanu teravalt, ärevatelt mänguprobleemidelt ümber teistele, maletaja jaoks väheolulistele probleemidele, suutlikkus kriitiliselt hinnata isiklikke läbielamisi ja enesetunde muutusi, võime kustutada negatiivsete emotsioonide mõju, lülitades ümber muule tegevusele, mis sisaldab lihaskoormust, suhtlemist sõpradega ja mõistagi treeneriga – kõik see lubab kogenud malevõitlejatel raskes olukorras säilitada edukaks mänguks vajalik neuro-emotsionaalne vastupidavus.

Maletajate efektiivse meditsiinilise kontrolli teostamiseks on tarvis teada, millised füsioloogilised nihked, kui suure neuro-emotsionaalse pinget tulemus organismis mänguprotsessi ajal tekib. Meditsiinilised uuringud on

näidanud, et enamikul võistlustest osavõtjatel täheldatakse märgatavat arteriaalse vererõhu tõusu ning südame-löökide sageduse suurenemist. On loomulik, et kui inimene on hõivatud mingi tegevusega, kohaneb ta sellega ning see väljendub teatud funktsionaalsetes nihetes. Maletajal tekib mängu ajal emotsionaalne pinge, sellega kaasneb vereringet stimuleerivate hormoonide ja bioaktiivsete ainete suurenenud eritumine verre; seepärast tuleb teatud arteriaalse vererõhu ning pulsikiiruse tõusu mängu ajal pidada normaalseks füsioloogiliseks reaktsiooniks. On vaid tähtis, et see reaktsioon ei oleks liiga suur ja et see pärast mängu lõppu järk-järgult kaoks, st et toimuks normaalse füsioloogilise seisundi taastumine.

Lõpuks tuleb märkida, et maletajate süstemaatiline psühhofüsioloogiline uurimine võimaldab saada olulist informatsiooni, et ennetada mängu kahjulikku mõju tervislikule seisundile ja prognoosida sportlikku vormi.

MALEMÄNGU ÜHISKONDLIK-PEDAGOOGILINE HINNANG

Meie saadud tulemused sunnivad meid malemängu pedagoogilist tähtsust ümber hindama, võrreldes varasemate seda küsimust puudutavate uurimustega. Juba oma kommentaarides maletaja psühhogrammi juurde andsime oma andmetele tuginedes vastuse küsimusele, milliseid malemeisteri omadusi tuleb lugeda *kaasasündinuteks* ja milliseid mängu käigus *omandatud*teks. Me ei tohiks aga unustada seda, et erinevus kaasasündinud ja omandatud omaduste vahel on alati ainult ajutine ja suhteline. Kaasasündinuks tunnistatakse kõik see, mis oli omandatud rohkem või vähem kaugemate eellaste poolt ja antud meile üle pärilikkuse teel.

See tähendab, et kaugelenägelik sotsiaalne pedagoogika peab ehitama oma hinnanguid mitte ainult individuaalsete (st isikliku elu vältel omandatud) saavutuste faktorist lähtuvalt, vaid lülitama sinna ka kõik selle, mis on positiivne ühiskondliku arengu huvide vaatepunktist.

Nagu me ülalpool nägime, on malelise "talendi" psühholoogilisteks eeldusteks ilmselt teatud üldised intellektuaalsed ja psüühilised funktsioonid, nagu mõtlemise sünteetiline jõud; "laialijaotatud" tähelepanu, mis on kohaldunud dunaamiliste suhete vastuvõtule; üldine formaalne, kuid samas ka kaemuslik, loogiline, kuid mitte loogilis-abstraktne, vaid loogilis-esemeline mõistuse tüüp. Kõigil neil omadustel on mitte ainult kitsalt maleline tähendus, vaid ka hoopis laiem, üldinimlik. Just nimelt sellisel laial psühholoogilisel baasil töötatakse maleõpingute käigus välja see omapärane mõttematerjali organiseeritus, mille me tõime ära maletaja psühhogrammis ja millel on maletaja jaoks kaugelt suurem tähtsus kui lihtsalt mälu, kujutluse ja võib-olla isegi tähelepanu funktsioon.

Sünteesi ja üldistuse võime; laiapõhjaline tähelepanuvõime, millele on võõras ühekülgne keskendatus ja mis haarab objektiivsete seoste dunaamilise poole, st malemängija mõtlemise eriline "**realism**"; lõpuks ka mängu kaheldamatu "**aktuaalsus**", mis puhtpsühholoogilise sisu poolt ühendab – intellekti kontrolli all – meie psüühika nii emotsionaalse kui ka tahtelise pooluse – kõik see sunnib kinnitama malemängu ja korrapäraste treeningute kaheldamatut positiivset mõju.

Kuna loetletud omadused kujutavad endast kahtlemata iseloomu positiivseid jooni, siis saab **malemäng võimsaks enesedistsipliini ja enesearengu meetodiks, mis toob kasu mitte ainult neile, kes soovivad saada meistriks, vaid ka neile, kellel ei ole selleks eeldusi: ta aitab kaasa pedagoogiliselt väärtuslike omaduste arengule.**

Meiepoolne massilisele maleharrastusele antud positiivne hinnang vabastab juba eos ohust kitsast spetsialiseerumisest ainult male vallas, sest meie saadud andmed kinnitavad, et malemäng jätab inimese tahte vabaks ja avatuks praktilise elutegevuse jaoks ega sunni mitte kuidagi ühekülgse spetsialiseeruma. Kuna maletreening on rohkem kui mingi muu treeninguprotsess positiivses sõltuvuses malemänguvabast ajast, mis kunagi ei vii maletaja tugevuse langusele, vaid vastupidi – tugevdab tema võimekust, siis on malemängu ja mingi muu praktilise (või isegi teadusliku) tegevuse kooslus isegi kasulik. Selle näiteks võivad olla nii Lasker (filosoof), Capablanca (diplomaatiline nõunik), Aljehhin (jurist) kui ka Vidmar (professor) ja muidugi enam-vähem kõik tuntud malemeistrid.

See saab eriti selgeks, kui anda hinnang malemängule kui eelkõige intellektuaalsele, vaimsele tegevusele, kus siiski valitseb teatud ühekülgsus. On selge, et tervise ja füüsilise arengu (sugugi mitte kasutu, nagu me juba nägime, malemängu enda kvaliteedi tõstmiseks) huvid mitte ainult ei võimalda, vaid lausa nõuavad erilist tähelepanu meie organismi puht-füüsilisele poolele, st füüsilistele harjutustele, füüsilisele tööle jms, mis on niivõrd kaugel kitsalt malelise treeningu huvidest.

Kuid need lisanõudmised hoopis laiendavad nende ringi, keda võib kutsuda male juurde. Kõrvaldades kitsa ja ühekülgse spetsialiseerumise, muudame me koos sellega malekunsti massiliseks rahvaspordiks, kus turniirmängijad, meistrid ja tšempionid on vaid eeskuju ja võrdlus.

1. Авербах, Ю. Л. Шахматные окончания М. 1980–1984.
2. Авербах, Ю. Л., Туров, Б. Шахматные олимпиады, М. 1974.
3. Алаторцев, В. А. Проблемы современной теории шахмат, М. 1960.
4. Батурицкий, В. Д. Шахматное творчество Ботвинника, М. 1966.
5. Ботвинник, М. М. Аналитические и критические работы, М. 1984–1987.
6. Гальперин, П. Я. Развитие исследований по формированию умственных действий. АПН РФ, 1959.
7. Злотник, Б. А. Комплекс диагностических методик как средство совершенствования профессионально-педагогической подготовки тренеров по шахматам.
8. Капабланка, Х. Р. Основы шахматной игры. М. 1926.
9. Керес, П. П. Теория шахматных дебютов, Таллинн, 1943–1952.
10. Котов, А. А. Тайны мышления шахматиста. М. 1970.
11. Крогиус, Н. В. Психология шахматного творчества. М. 1981.
12. Лисицын, Г. М. Стратегия и тактика шахматного искусства. М. 1952.
13. Малкин, В. Б. Проблемы психологической подготовки шахматиста, лекция. 1981.
14. Малкин, В. Б. Мышление шахматиста, лекция. 1983.
15. Дворецкий, М. И., Юсупов, А. М. Секреты дебютной подготовки, Харьков. 1996.
16. Дворецкий, М. И., Юсупов, А. М. Школа высшего мастерства, Харьков. 1997–1998.
17. Дворецкий, М. И., Юсупов, А. М. Развитие творческого мышления шахматиста. Харьков. 1997.
18. Шахматные журналы “64- Шахматное обозрение”. 1990–2005.
19. Эйве, М. Стратегия и тактика. Курс шахматных лекций, Ростов-на-Дону. 2002.
20. Котов, А. А. Шахматное наследие Алехина, М. 1982.
21. Ласкер, Эм. Учебник шахматной игры. М. 1980.
22. Нейштадт, Я. И. Первый чемпион мира. М. 1971.
23. Нимцович, А. Моя система. Блокада. Моя система на практике. М. 1984.
24. Романовский, П. А. Миттельшпиль. План. М. 1960.
25. Шахматы. Наука, опыт, мастерство. М. 1990.



FIDE MALEKOODEKS

Tõlkinud rahvusvahelise kategooria kohtunik Lembit Vahesaar

FIDE malekoodeks sisaldab reegleid mänguks, mida mängitakse malelaua taga. Ingliskeelne tekst on malekoodeksi autentne versioon, mis võeti vastu FIDE 75. kongressil Calvias (Mallorca) oktoobris 2004 ja mis jõustus 1. juulil 2005.

EESSÕNA

Malekoodeks ei saa haarata kõiki võimalikke olukordi, mis võivad mängu käigus tekkida, ega reguleerida kõiki korraldusküsimusi. Nendel juhtudel, mida koodeksi mingi artikkel täpselt ei reguleeri, peaks olema võimalik jõuda õige otsuseni, kui uurida koodeksis analoogilisi olukordi. Koodeks lähtub sellest, et kohtunikel on vajalik pädevus ja hea otsustusvõime ning nad on täiesti objektiivsed. Liiga detailiseeritud reeglid võivad piirata kohtuniku otsustusvabadust ja sel moel takistada tal probleemile niisugust lahenduse leidmist, mis oleks õiglane, loogiline ja arvestaks juhtumi konkreetseid iseärasusi.

FIDE kutsub kõiki maletajaid ja föderatsioone üles seda seisukohta tunnustama. Iga maleföderatsioon, kes juba rakendab või tahab rakendada detailsemaid reegleid, võib seda vabalt teha tingimusel, et:

- a) need pole mingil moel vastuolus FIDE malekoodeksiga,
- b) need on piiratud selle föderatsiooni territooriumiga ja
- c) need ei kehti FIDE korraldatavatel matšidel, meistri- või kvalifikatsioonivõistlustel, samuti FIDE tiitli- või reitinguturniiridel.

MÄNGUMÄÄRUSED

ARTIKKEL 1. MALEPARTII OLEMUS JA EESMÄRGID

- 1.1. Malepartiid mängivad kaks mängijat, kes kordamööda teevad oma malenditega käike ruudukujulisel laual, mida nimetatakse malelauaks. Partiid alustab mängija, kellel on valged malendid. Mängija on käigul, kui tema vastasmängija käik on tehtud.
- 1.2. Kummagi mängija eesmärk on rünnata vastasmängija kuningat nõnda, et vastasmängijal poleks ühtegi määrustepärast käiku. Mängija, kes selle eesmärgi saavutab, on matistanud vastasmängija kuninga ja võitnud partii. Oma kuninga asetamine või jätmine rünnaku alla, samuti vastasmängija kuninga löömine pole lubatud. Mängija, kelle kuningas on matistatud, on partii kaotanud.
- 1.3. Kui seis on niisugune, kus kummalgi mängijal on mati saavutamine võimatu, lõpeb partii viigiga.

ARTIKKEL 2. MALENDITE ALGSEIS MALELAUAL

- 2.1. Malelaud koosneb 64 ühesugusest väljast, mis on paigutatud kujul 8×8 ning on vaheldumisi heledad (valged väljad) ja tumedad (mustad väljad). Malelaud asetatakse mängijate vahele selliselt, et mängija lähim nurgaväli paremal on valge.
- 2.2. Partii algul on ühel mängijal 16 heledat värvi malendit (valged malendid) ja teisel 16 tumedat värvi malendit (mustad malendid). Need malendid on järgmised:

Valge kuningas, tavaliselt märgitud sümboliga



Valge lipp, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks valget vankrit, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks valget oda, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks valget ratsut, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaheksa valget etturit, tavaliselt märgitud sümboliga



Must kuningas, tavaliselt märgitud sümboliga



Must lipp, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks musta vankrit, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks musta oda, tavaliselt märgitud sümboliga



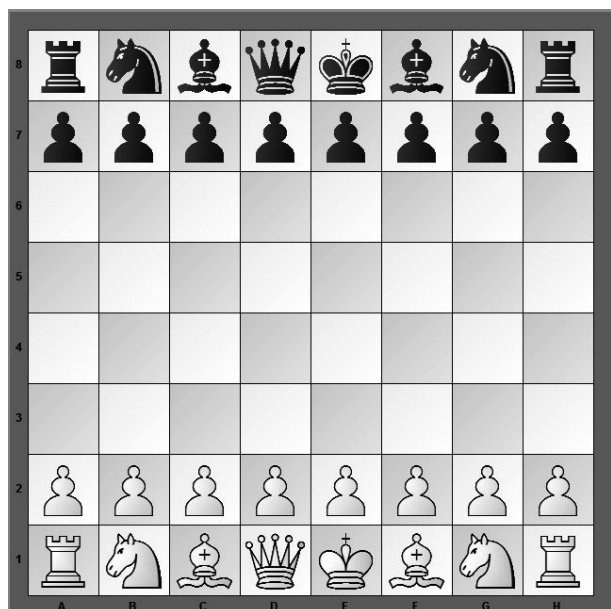
Kaks musta ratsut, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaheksa musta etturit, tavaliselt märgitud sümboliga



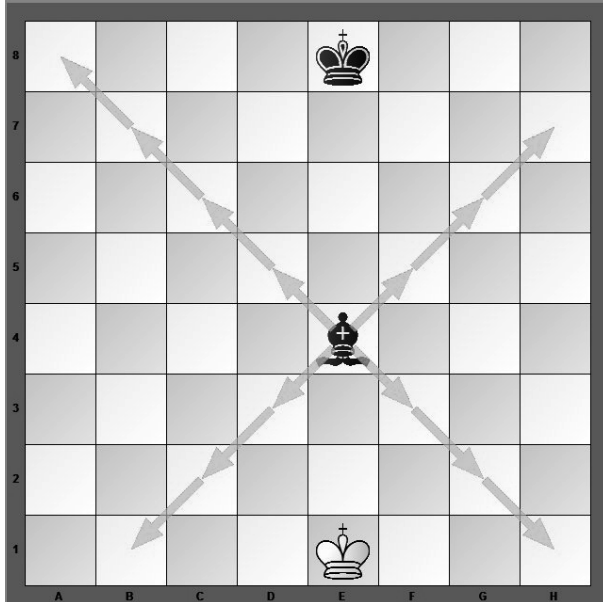
- 2.3. Malendite algseis malelaual on järgmine:



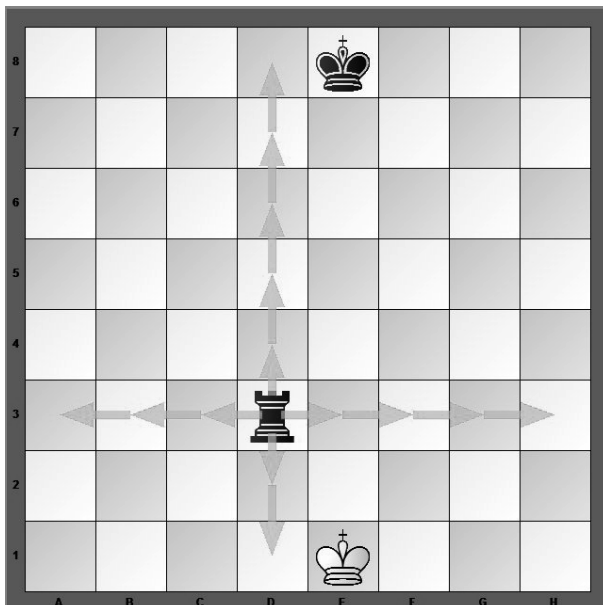
- 2.4. Kaheksat vertikaalset väljade rivi nimetatakse liinideks. Kaheksat horisontaalset väljade rivi nimetatakse ridadeks. Sama värvi väljade sirget rivi, kus nurgad üksteist puudutavad, nimetatakse diagonaalideks.

ARTIKKEL 3. MALENDITE KÄIGUD

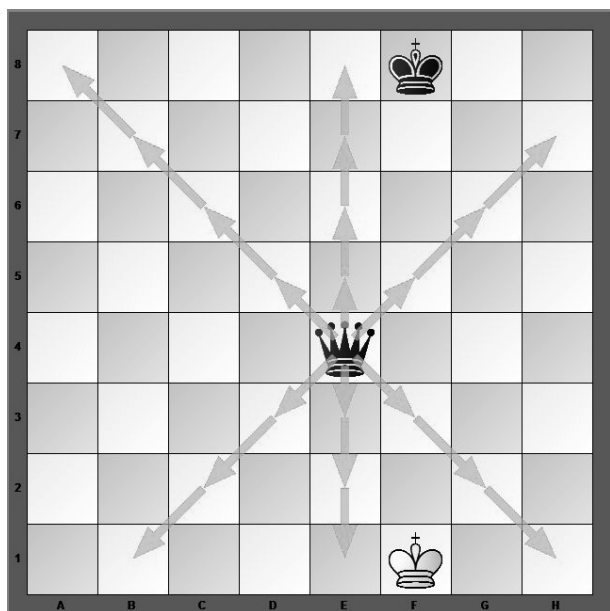
- 3.1. Ühtki malendit ei saa asetada väljale, millel asub teine sama värvi malend. Kui malend liigub vastasmängija malendi hõivatud väljale, siis vastasmängija malend lüüakse ja eemaldatakse malelaualt sama käigu osana. Kui malend saab lüüa mingil väljal asuva vastasmängija malendi vastavalt artiklitele 3.2–3.8, siis ta ründab seda malendit. Malend ründab mingit välja isegi siis, kui malend ei saa sellele väljale käia, kuna ta jätaks või asetaks sama värvi kuninga rünnaku alla.
- 3.2. Oda võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel diagonaalil, millel ta asub.



- 3.3. Vanker võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel liinil või real, millel ta asub.

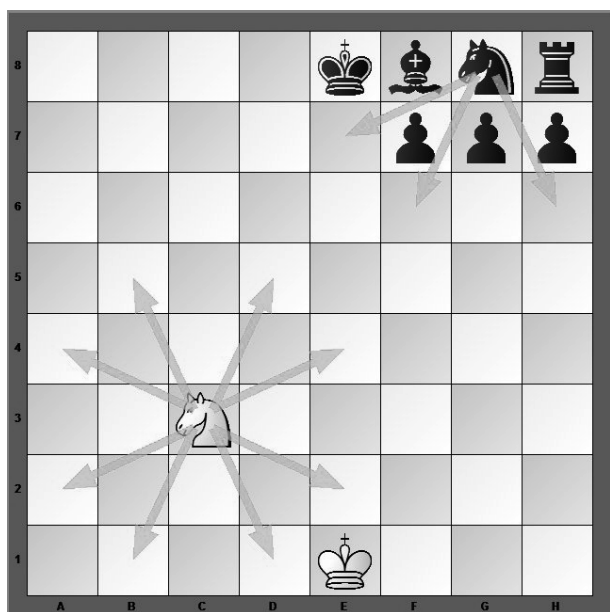


3.4. Lipp võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel liinil, real või diagonaalil, millel ta asub.



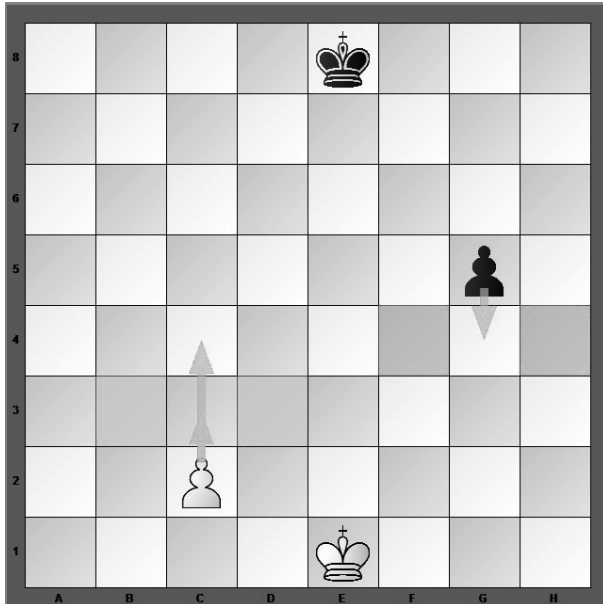
3.5. Nende käikude tegemisel ei või oda, vanker ega lipp liikuda üle ühestki teisest malendist.

3.6. Ratsu võib liikuda ühele neist väljadest, mis on kõige lähemal sellele väljale, millel ta asub, ei asu aga samal real, liinil või diagonaalil. Artikli 3.1 mõttes ei peeta naabruses asuvat välja hõivatuks, kui ratsu ületab seda käigu tegemise protsessis.

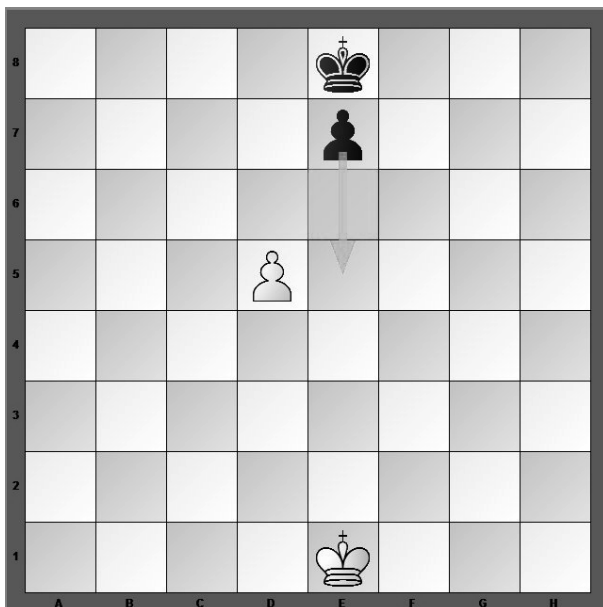


3.7.

- a. Ettur võib liikuda edasi samal liinil vahetult tema ees asuvale vabale väljale.
- b. Oma esimesel käigul võib ettur edasi liikuda nagu punktis A, teise võimalusena võib ta edasi liikuda kahe välja võrra samal liinil tingimusel, et mõlemad väljad on vabad.
- c. Ettur võib liikuda väljale, millel asub vastasmängija malend ja mis on diagonaalselt tema ees ühel naaberliinil, ning lüüa selle malendi.



- d. Ettur, mis ründab välja, mille ületas vastasmängija ettur, liikudes ühe käiguga oma lähteväljalt edasi kahe välja võrra, võib selle vastasmängija etturi lüüa, nagu oleks viimast liigutatud ainult ühe välja võrra. See löömine on määrustepärane ainult sellele edasilükketele järgneval käigul ja seda nimetatakse löömiseks möödaminnes.

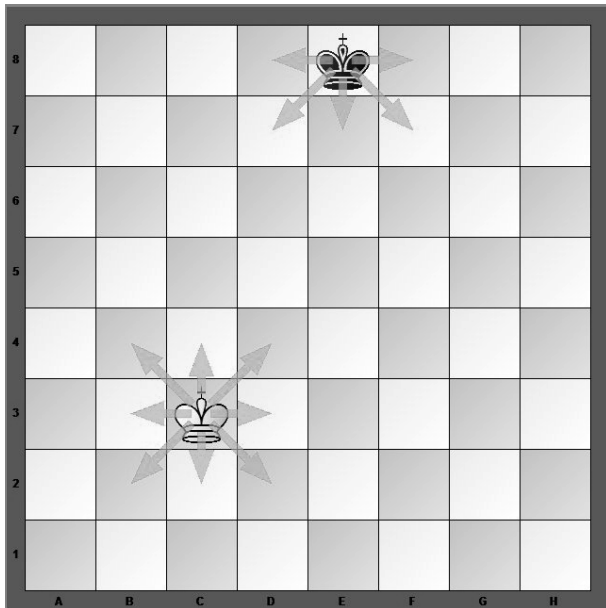


- e. Kui ettur jõuab oma algasendist kõige kaugemale reale, tuleb see sama käigu osana asendada sama värvi lipu, vankri, oda või ratsuga. Maletaja valik pole piiratud eelnevalt löödud malenditega. Seda etturi muutmist teiseks malendiks nimetatakse muundamiseks. Uue malendi toime algab otsekohe.

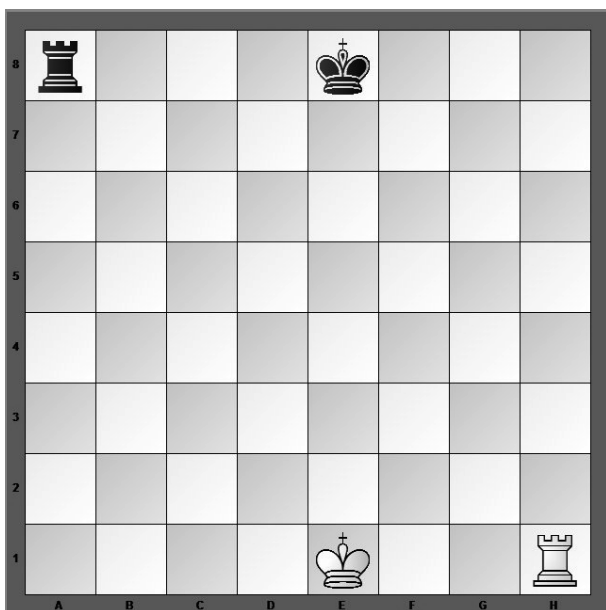
3.8.

a. Kuninga liikumiseks on kaks erinevat viisi:

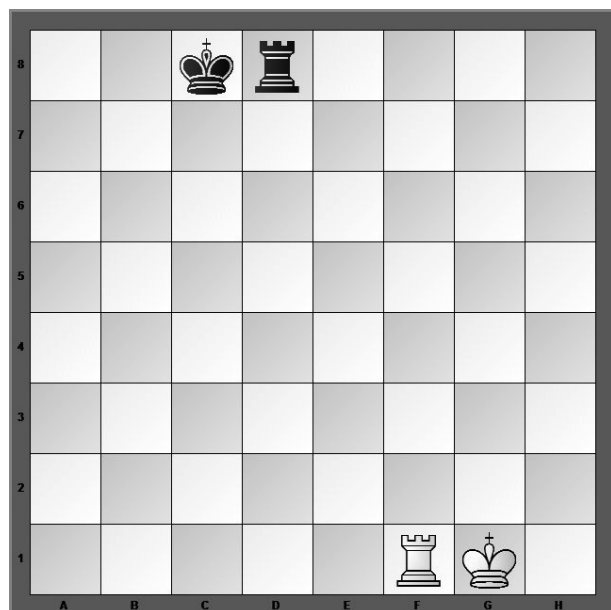
- 1) liikudes ükskõik millisele naaberväljale, mis pole vastasmängija ühe või mitme malendi tules;



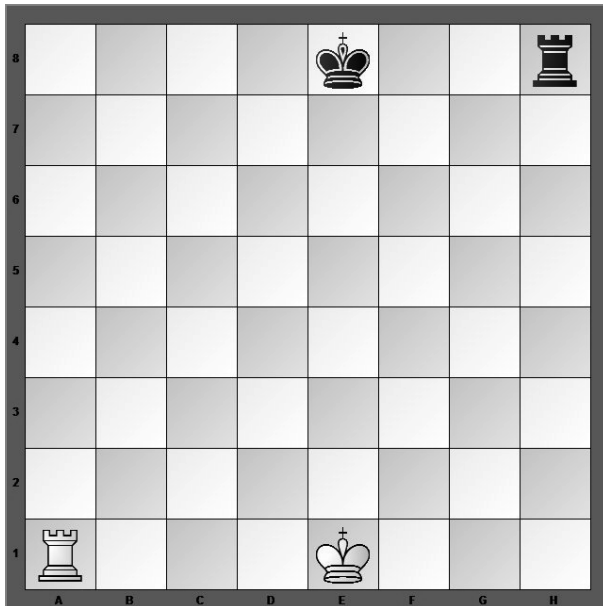
- 2) vangerdades. See on kuninga ning ühe sama värvi ja samal real asuva vankri käik, mis loetakse üheks kuninga käiguks ja mis tehakse järgmiselt: kuningas viiakse oma algväljalt kahe välja võrra vankri poole, seejärel asetatakse vanker üle kuninga väljale, mille kuningas äsja ületas.



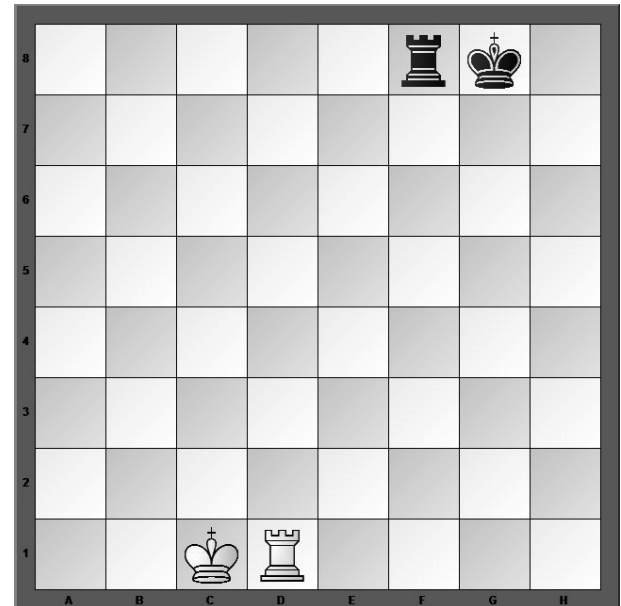
Seis enne valgete kuningatiivale ja mustade liputiivale vangerdamist.



Seis pärast valgete kuningatiivale ja mustade liputiivale vangerdamist.



Seis enne valgete liputiivale ja mustade kuningatiivale vangerdamist.



Seis pärast valgete liputiivale ja mustade kuningatiivale vangerdamist.

1. Vangerdusõigus on kadunud:
 - a) kui kuningas on juba liikunud;
 - b) vankriga, mis on juba liikunud.
2. Ajutiselt ei saa vangerdada:
 - a) kui välja, millel kuningas asub, mille ta peab ületama või millele ta peab asuma, ründab üks või mitu vastasmängija malendit;
 - b) kui kuninga ja vankri vahel, millega kavatsetakse vangerdada, asub üks või mitu malendit.
- 3.9. Kuningas on tules, kui ta on vastasmängija ühe või mitme malendi rünnaku all, isegi kui nende malenditega ei saa sellele väljale käia, kuna nad jätaavad või asetavad siis oma kuninga tulle. Ühegi malendiga ei saa teha käiku, mis asetaks või jätaaks oma kuninga tulle.

ARTIKKEL 4. KÄIGU TEGEMINE

- 4.1. Käiku võib teha ainult ühe käega.
- 4.2. Tingimusel, et käigul olev mängija esmalt teatab oma kavatsusest (näiteks öeldes “Kohendan”, pr k *J’adoube*, ingl k *I adjust*), võib ta kohendada ühte või mitut malendit malelaua.
- 4.3. Välja arvatud artiklis 4.2 mainitud juhtum, kui käigul olev mängija meelega puudutab malelaua:
 - a) üht või mitut oma malendit, siis peab ta käima esimese puudutatud malendiga, millega saab käia;
 - b) üht või mitut vastasmängija malendit, siis peab ta lööma esimese puudutatud malendi, mida saab lüüa;
 - c) üht kumbagi värvi malendit, siis peab ta lööma vastasmängija malendi oma malendiga. Kui see pole võimalik, tuleb käia oma malendiga, kui seda puudutati esimesena ja sellega saab käia, või lüüa vastasmängija malend, kui seda puudutati esimesena ja seda saab lüüa. Kui pole selge, kas esimesena puudutati oma või vastasmängija malendit, siis loetakse, et mängija on puudutanud oma malendit enne vastasmängija oma.
- 4.4.
 - a. Kui mängija meelega puudutab oma kuningat ja vankrit, peab ta sinnapoole vangerdama, kui see on võimalik.
 - b. Kui mängija meelega puudutab vankrit ja seejärel oma kuningat, ei tohi ta sellel käigul sinnapoole vangerdada ning olukorra suhtes rakendatakse artiklit 4.3.a.
 - c. Kui vangerdada kavatses mängija puudutab kuningat või kuningat ja vankrit üheaegselt, vangerdus sinnapoole on aga võimatu, peab mängija tegema oma kuningaga teise määrustepärase käigu, milleks võib olla ka vangerdus teisele poole. Kui kuningal pole määrustepäraseid käike, võib mängija teha ükskõik millise määrustepärase käigu.
 - d. Kui mängija muundab etturi, on malendi valik lõplik, kui see malend puudutab muundamisvälja.

- 4.5. Kui ühegi puudutatud malendiga ei saa käia või ühtki vastasmängija puudutatud malendit ei saa lüüa, võib mängija teha ükskõik missuguse määrustepärase käigu.
- 4.6. Kui määrustepärase käiguna või määrustepärase käigu osana on malend mingil väljal käest vabastatud, ei saa seda seejärel asetada teisele väljale. Käik loetakse tehtuks, kui kõik artikli 3 asjakohased nõuded on täidetud:
- a) löömise korral, kui löödud malend on malelaualt eemaldatud. Mängija, olles asetanud oma malendi selle uuele väljale, on selle lööva malendi käest vabastanud;
 - b) vangerduse korral, kui mängija käsi on vabastanud vankri väljal, mille eelnevalt ületas kuningas. Kui mängija on kuninga käest vabastanud, pole käik veel tehtud, kuid mängijal pole enam õigust teha mingit muud käiku peale vangerduse sellele poolele, kui see on määrustepärane;
 - c) etturi muundamise korral, kui ettur on malelaualt eemaldatud ja mängija käsi on vabastanud uue malendi pärast selle muundumiseväljale asetamist. Kui mängija on käest vabastanud muundumiseväljale jõudnud etturi, pole käik veel tehtud, kuid mängijal pole enam õigust asetada ettur teisele väljale.
- 4.7. Mängija kaotab oma õiguse esitada pretensioon selle koodeksi artikli 4 rikkumise kohta vastasmängija poolt, kui ta on juba ise mingit malendit meelega puudutanud.

ARTIKKEL 5. PARTII LÕPETAMINE

- 5.1.
- a. Partii on võitnud mängija, kes andis vastasmängija kuningale määrustepärase käiguga mati. Sellega on partii kohe lõppenud tingimusel, et matiseisu tekitanud käik oli määrustepärane.
 - b. Partii on võitnud mängija, kelle vastasmängija teatab, et alistub. Sellega on partii kohe lõppenud.
- 5.2.
- a. Partii lõpeb viigiga, kui käigul oleval mängijal pole ühtki määrustepärast käiku ja tema kuningas ei ole tules. Siis on partii lõppenud patiga. Sellega on partii kohe lõppenud tingimusel, et patiseisu tekitanud käik oli määrustepärane.
 - b. Partii lõpeb viigiga, kui on tekkinud seis, kus kumbki mängija ei saa matistada vastasmängija kuningat mingi võimaliku määrustepärase käikude seeriaga. Siis on partii lõppenud surnud seisuga. Sellega on partii kohe lõppenud tingimusel, et seda seisu tekitanud käik oli määrustepärane.
 - c. Partii lõpeb viigiga kahe mängija vastastikusel kokkuleppel partii ajal. Sellega on partii kohe lõppenud. (Vt artikkel 9.1)
 - d. Partii võib lõppeda viigiga, kui sama seis on malelaual tekkimas või tekkinud vähemalt kolm korda. (Vt artikkel 9.2)
 - e. Partii võib lõppeda viigiga, kui mõlemad mängijad on teinud 50 viimast järjestikust käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta. (Vt artikkel 9.3)

VÕISTLUSMÄÄRUSED

ARTIKKEL 6. MALEKELL

- 6.1. Malekellal on kaks poolt, mis on omavahel ühendatud selliselt, et neist ainult üks võib korraga töötada. Malekoodesis tähendab kell üht neist pooltest. Noolekese langemine tähendab mängijale ette nähtud aja lõppemist.
- 6.2.
 - a. Malekella kasutamisel peab kumbki mängija tegema miinimumarvu käike või kõik käigud selleks ette nähtud aja jooksul. Igal käigul võib ka lisada täiendava ajahulga. Kõik see tuleb eelnevalt kindlaks määrata.
 - b. Mängija ühel perioodil kokku hoitud aeg lisatakse tema ajale, mis on ette nähtud järgmiseks perioodiks, välja arvatud ajaviivitusmooduse kasutamisel. Ajaviivitusmooduse kasutamisel saavad mõlemad mängijad kindlaksmääratud põhimõtlemisaja. Nad saavad samuti kindlaksmääratud lisaaja iga käigule. Põhiaeg hakkab vähenema alles siis, kui lisaaeg on otsas. Tingimusel, et mängija seiskab oma kella enne lisaaja lõppu, ei muutu põhiaeg sõltumata sellest, kui palju lisaaega kasutati.
- 6.3. Malekella kummalgi poolel on nooleke. Kohe pärast noolekese langemist tuleb kontrollida artikli 6.2.a nõuete täitmist.
- 6.4. Enne partii algust otsustab kohtunik, kuhu malekell asetatakse.
- 6.5. Partii alguseks ette nähtud ajal käivitatakse selle mängija kell, kellel on valged malendid.
- 6.6. Kui partii algul pole kohal kumbagi mängijat, minetab valgete malenditega mängija kogu aja, mis kulub tema saabumiseni, kui võistluse reeglid ei näe ette või kohtunik ei otsusta teisiti.
- 6.7. Mängija, kes ilmub malelaua juurde rohkem kui üks tund pärast mängukorra ettenähtud algust, kaotab partii, kui võistluse reeglid ei näe ette või kohtunik ei otsusta teisiti.
- 6.8.
 - a. Partii jooksul seiskab kumbki mängija pärast malelaua oma käigu tegemist oma kella ja käivitab ühtlasi vastasmängija kella. Mängijal peab alati olema võimalus oma kella seisata. Tema käiku ei loeta sooritatuks, kuni ta pole oma kella seisanud, välja arvatud siis, kui tehtud käik lõpetab partii. (Vt artiklid 5.1 ja 5.2.) Aega malelaua käigu tegemise ning oma kella seiskamise ja ühtlasi vastasmängija kella käivitamise vahel loetakse mängijale ette nähtud aja osaks.
 - b. Mängija peab seiskama oma kella sama käega, millega ta tegi oma käigu. Mängijal on keelatud hoida oma sõrme kellanupul ja selle kohal rippuda.
 - c. Mängijad peavad käsitsema malekella korralikult. On keelatud seda jõuga taguda, seda üles tõsta või seda pikali lüüa. Kella väär käsitlemise eest karistatakse vastavalt artiklile 13.4.
 - d. Kui mängija on võimetu kella kasutama, võib ta hankida selle toimingute tegemiseks kohtunikule vastuvõetava abilise. Kohtunik korrigeerib kellanäite õiglasel moel.
- 6.9. Nooleke loetakse langenuks, kui kohtunik teeb selle kindlaks või kui emb-kumb mängijatest on esitanud selle kohta põhjendatud taotluse.
- 6.10. Välja arvatud juhul, kui rakendub artikkel 5.1 või üks artiklitest 5.2.a, b ja c, on partii kaotanud see mängija, kes pole sooritanud ettenähtud aja jooksul nõutavat arvu käike. Ometi lõpeb partii viigiga, kui seis on selline, et vastasmängija ei saa mängija kuningat matistada mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga, isegi kõige oskamatumast vastumängu puhul.
- 6.11. Kella iga näit loetakse lõplikuks, kui pole ilmseid defekte. Ilmse defektiga malekell tuleb asendada. Kohtunik asendab kella ja tegutseb oma parema äranägemise järgi, määrates kindlaks, mis aegu peab uus kell näitama.
- 6.12. Kui mõlemad noolekesed on langenud ja on võimatu kindlaks teha, kumb nooleke langes esimesena, siis
 - a) partii jätkub, kui see juhtub mis tahes mänguperioodil peale viimase;
 - b) partii on viik, kui see juhtub mänguperioodil, kus tuleb sooritada kõik ülejäänud käigud.

- 6.13.
- Kui partii tuleb katkestada, siis seiskab kohtunik kellad.
 - Mängija võib seisata kellad, et kohtunikult abi otsida, näiteks kui on aset leidnud etturi muundamine ja vajalikku malendit pole käepärast.
 - Kohtunik otsustab, millal mingil juhul partiid jätkatakse.
 - Kui mängija seiskab kellad kohtunikult abi otsimiseks, otsustab kohtunik, kas mängijal oli küllaldane põhjus kellade seiskamiseks. Kui on ilmne, et mängijal polnud kellade seiskamiseks küllaldast põhjust, karistatakse teda vastavalt artiklile 13.4.
- 6.14. Kui tekib määrustevastatus ja/või malendid tuleb oma varasematele kohtadele tagasi asetada, peab kohtunik toimima kellanäitude määramisel oma parema äranägemise järgi. Vajaduse korral peab ta samuti korrigeerima kella käiguloendurit.
- 6.15. Mängusaalis on lubatud ekraanid, monitorid või demonstratsioonilauad, mis näitavad malelaual tekkinud seisu, tehtud käike ja nende arvu, ning kellad, mis ühtlasi näitavad käikude arvu. Mängija ei saa siiski esitada mingit taotlust, mis põhineks sel moel esitatud informatsioonil.

ARTIKKEL 7. MÄÄRUSTEVASTASUSED

- 7.1.
- Kui partii ajal leitakse, et malendite algseis polnud õige, tuleb partii tühistada ja mängida uus.
 - Kui partii ajal leitakse, et ainult malelaud oli asetatud vastupidi artiklile 2.1, siis partii jätkub, kuid seis, milleni on jõutud, tuleb üle kanda õigesti asetatud malelauale.
- 7.2. Kui partiid on alustatud vastupidist värvi malenditega, siis partii jätkub, kui kohtunik ei tee teistsugust otsust.
- 7.3. Kui mängija ajab käiku tehes ühe või mitu malendit ümber, peab ta õige seisu taastama oma aja arvel. Kui vaja, seiskab mängija või tema vastasmängija kella ja palub abi kohtunikult.
- 7.4.
- Kui partii ajal leitakse, et on tehtud määrustevastane käik, kaasa arvatud etturi muundamine või vastasmängija kuninga löömine, tuleb taastada seis, nagu see oli vahetult enne vea tekkimist. Kui seisu, mis oli malelaual vahetult enne seda, kui tehti vastase käik, ei saa kindlaks teha, jätkub partii viimasest kindlaks tehtavast seisust enne määrustevastatuse teket. Kellanaidud tuleb korrigeerida vastavalt artiklile 6.14. Määrustevastast käiku asendava käigu kohta kehtib artikkel 4.3. Seejärel partii jätkub sellest ennistatud seisust.
 - Artiklile 7.4.a vastava tegevuse puhul annab kohtunik kahe esimese määrustevastase käigu eest vastasmängijale kummaldi juhul kaks minutit täiendavat aega. Sama mängija kolmanda määrustevastase käigu eest loeb kohtunik partii sellele mängijale kaotatuks.
- 7.5. Kui partii ajal leitakse, et malendid on oma väljadelt nihkunud, tuleb taastada seis, mis oli enne vea tekkimist. Kui seisu, mis oli malelaual vahetult enne määrustevastatuse teket, ei saa kindlaks teha, jätkub partii viimasest kindlaks tehtavast seisust enne määrustevastatuse teket. Kellanaidud tuleb korrigeerida vastavalt artiklile 6.14. Seejärel jätkub partii sellest ennistatud seisust.

ARTIKKEL 8. KÄIKUDE ÜLESKIRJUTAMINE

- 8.1. Mängu jooksul on kumbki mängija kohustatud nii oma kui ka vastasmängija käigud korrektsel viisil käik-käigult, võimalikult selgelt ja loetavalt algebralises notatsioonis (vt lisa E) üles kirjutama võistluseks ette nähtud partiiprotokoll. On keelatud käike ennatlikult üles kirjutada, kui mängija ei taotle viiki artiklite 9.2 või 9.3 alusel. Mängija võib soovi korral vastata vastasmängija käigule enne, kui ta selle üles kirjutab. Oma eelmise käigu peab ta üles kirjutama enne, kui teeb järgmise. Mõlemad mängijad peavad märkima viigipakkumise partiiprotokoll. (Vt lisa E12.) Kui mängija ei saa partiiprotokollid pidada, võib ta hankida käikude kirjutamiseks kohtunikule vastuvõetava abilise. Kohtunik korrigeerib tema kellanäitu õiglasel moel.
- 8.2. Partiiprotokoll peab olema kohtunikule kogu partii jooksul nähtav.
- 8.3. Partiiprotokollid on võistluse korraldajate omand.

- 8.4. Kui mängija kellal on mingil ajaperioodil jäänud ajakontrollini vähem kui viis minutit ja tal pole igale käigule lisatuna 30 sekundit või rohkem täiendavat aega, pole ta kohustatud täitma artikli 8.1 nõudeid. Kohe pärast ühe noolekese langemist peab mängija oma partiiprotokolli täielikult korda tegema, enne kui ta käib malelaua mingi malendiga.
- 8.5.
- a. Kui kumbki mängija pole kohustatud pidama partiiprotokolli vastavalt artiklile 8.4, peab kohtunik või tema abi püüdma olla kohal ja kirjutama käike. Sel juhul seiskab kohtunik kohe pärast ühe noolekese langemist kellad. Siis teevad mõlemad mängijad oma partiiprotokollid korda, kasutades kohtuniku või vastasmängija protokollid.
 - b. Kui ainult üks mängija pole kohustatud vastavalt artiklile 8.4 partiiprotokolli pidama, peab ta selle täielikult korda tegema niipea, kui üks nooleke on langenud. Tingimusel, et mängija on käigul, võib ta kasutada oma vastasmängija partiiprotokolli, kuid peab selle tagasi andma enne käigu tegemist.
 - c. Kui pole olemas ühtki täielikku partiiprotokolli, peavad mängijad taastama partii teisel malelaua kohtuniku või tema abi kontrolli all. See märgib kõigepealt üles partiis tekkinud seis, kellanäidud ja tehtud käikude arvu, kui see info on enne partii taastamist olemas.
- 8.6. Kui partiiprotokolle pole võimalik korda teha nii, et need näitaksid, et mängija on aja ületanud, loetakse järgmisena tehtav käik järgmise ajakontrolli esimeseks käiguks, kui ei saa tõendada, et on tehtud rohkem käike.
- 8.7. Partii lõpul kirjutavad mõlemad mängijad alla mõlemale partiiprotokollile, märkides ära partii tulemuse. Isegi kui see on vale, jääb see kehtima, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

ARTIKKEL 9. VIIGISTATUD PARTII

- 9.1.
- a. Mängija, kes soovib pakkuda viiki, peab seda tegema pärast oma käigu tegemist malelaua ning enne oma kella seiskamist ja vastasmängija kella käivitamist. Mängu kestel ükskõik millisel muul ajal tehtud ettepanek on siiski kehtiv, kuid tuleb arvestada artiklit 12.5. Pakkumine ei või olla seotud mingite tingimustega. Kummalgi juhul ei saa ettepanekut tagasi võtta ja see on jõus, kuni vastasmängija võtab selle vastu, lükkab selle tagasi suuliselt, lükkab selle tagasi mingi malendi puudutamisega kavatsusega sellega käia või see lüüa või lõpeb partii muul viisil.
 - b. Viigipakkumise peavad mõlemad mängijad vastava sümboliga oma partiiprotokolli märkima. (Vt lisa E13)
 - c. Viigitaotlust vastavalt artiklile 9.2, 9.3 või 10.2 loetakse viigipakkumiseks.
- 9.2. Partii lõpeb viigiga käigul oleva mängija korrektsel taotlusel, kui sama seis vähemalt kolmandat korda (mitte tingimata järjestikuse käikude kordamisega):
- a) on tekkimas, kui ta kõigepealt kirjutab oma käigu oma partiiprotokolli ja teatab kohtunikule oma kavatsusest see käik teha;
 - b) on just tekkinud ja viiki taotleb mängija on käigul.
- Seisud a ja b loetakse samasuguseks, kui käigul on sama mängija, sama liiki ja värvi malendid asuvad samadel väljadel ning kui mõlema mängija kõigi malendite võimalikud käigud on samasugused. Seisud ei ole samasugused, kui etturit, mida võis möödaminnes lüüa, ei saa enam lüüa või kui on ajutiselt või alaliselt muutunud õigus vangerdada.
- 9.3. Partii lõpeb viigiga käigul oleva mängija korrektsele taotlusel, kui
- a) ta kirjutab oma partiiprotokolli käigu ja teatab kohtunikule oma kavatsusest teha käik, mille tulemusel on kumbki mängija teinud 50 viimast käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta;
 - b) kumbki mängija on teinud 50 viimast käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta.
- 9.4. Kui mängija teeb käigu, ilma et ta oleks viiki taotlenud, kaotab ta õiguse sel käigul seda taotleda artiklite 9.2 ja 9.3 alusel.
- 9.5. Kui mängija taotleb viiki artiklite 9.2 või 9.3 alusel, seiskab ta otsekohe mõlemad kellad. Ta ei saa oma taotlusest loobuda.
- a. Kui leitakse, et taotlus on õige, lõpeb partii otsekohe viigiga.
 - b. Kui leitakse, et taotlus ei ole õige, lisab kohtunik kolm minutit vastasmängija allesjäänud ajale. Kui taotleja kellal on alles jäänud üle kahe minuti, vähendab kohtunik taotlejal alles jäänud aega lisaks

poole võrra, maksimaalselt aga kolm minutit. Kui taotlejal on rohkem kui üks minut, aga vähem kui kaks minutit, jääb talle alles üks minut. Kui taotlejal on vähem kui üks minut, ei korrigeeri kohtunik taotleja kellal näitu. Siis partii jätkub ja teha tuleb kavatsatud käik.

- 9.6. Partii lõpeb viigiga, kui jõutakse seisuni, kust matini ei saa jõuda mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga, isegi kõige oskamatumale mängu puhul. Sellega on partii kohe lõppenud tingimusel, et seda seisu tekitanud käik oli määrustepärane.

ARTIKKEL 10. KIIRE LÕPPMÄNG

- 10.1. Kiire lõppmäng on partii viimane järk, kus kõik (ülejäänud) käigud tuleb teha kindlaks määratud ajaga.
- 10.2. Kui käigul oleva mängija kellal on jäänud vähem kui kaks minutit, võib ta taotleda viiki, enne kui ta nooleke langeb. Ta seiskab kellad ja pöördub kohtuniku poole.
- Kui kohtunik nõustub, et vastasmängija ei tee jõupingutusi partii võitmiseks normaalsete vahenditega või et seda pole võimalik võita normaalsete vahenditega, loeb ta partii viigiks. Vastasel juhul lükkab ta oma otsuse tegemise edasi või lükkab taotluse tagasi.
 - Kui kohtunik lükkab oma otsuse edasi, võib vastasmängijale anda täiendavalt kaks minutit mõtlemisaega ja partii jätkub võimaluse korral kohtuniku juuresolekul. Kohtunik teatab lõpliku tulemuse hiljem partii jooksul või pärast ühe noolekese langemist. Ta loeb partii viigiks, kui ta nõustub, et lõppseisu ei saa võita normaalsete vahenditega või et vastasmängija ei teinud piisavaid katseid võitmiseks normaalsete vahenditega.
 - Kui kohtunik on taotluse tagasi lükanud, saab vastasmängija täiendavalt kaks minutit mõtlemisaega.
 - Kohtuniku otsus seoses artikliga 10.a, b, c on lõplik.

ARTIKKEL 11. TULEMUSTE ARVESTAMINE

- 11.1. Kui eelnevalt pole teisiti teatatud, saab partii võitnud või mänguta võitnud mängija ühe punkti (1), partii kaotanud või mänguta kaotanud mängija punkte ei saa (0) ja partii viigistanud mängija saab pool punkti (0,5).

ARTIKKEL 12. MÄNGIJATE KÄITUMINE

- 12.1. Mängijad ei või ette võtta tegevusi, mis kahjustaksid malemängu mainet.
- 12.2.
- Partii ajal on mängijatel keelatud kasutada ükskõik milliseid märkmeid, informatsiooniallikaid ja nõuandeid või analüüsida teisel malelaval.
 - On rangelt keelatud tuua mängualale mobiiltelefone või muid kohtuniku heakskiiduta elektroonilisi sidevahendeid. Kui mängija mobiiltelefon heliseb mängualal mängu ajal, kaotab see mängija partii. Vastasmängija tulemuse määrab kohtunik.
- 12.3. Partiiprotokolli võib kasutada ainult käikude, kellaegade, viigipakkumiste ja mingi taotlusega seotud asjaolude ja muude asjakohaste andmete ülesmärkimiseks.
- 12.4. Oma partii lõpetanud mängijad loetakse pealtvaatajateks.
- 12.5. Mängijail ei ole lubatud kohtuniku loata mängualalt lahkuda. Mänguala määratlusse mahuvad mängukoht, puhkeruumid, paik kehakinnituseks ja suitsetamiseks ning teised kohtuniku poolt määratud kohad. Käigul olev mängija ei tohi ilma kohtuniku loata mängukohast lahkuda.
- 12.6. Keelatud on vastasmängijat ükskõik mil moel häirida või segada. Siia kuuluvad ka ülemäärased taotlused või viigipakkumised.
- 12.7. Artiklite 12.1–12.5 ükskõik missuguse osa rikkumine võib kaasa tuua karistuse vastavalt artiklile 13.4.
- 12.8. Mängijat, kes pidevat keeldub malekoodeksist kinnipidamisest, tuleb karistada partii kaotusega. Kohtunik otsustab vastasmängija tulemuse.
- 12.9. Kui leitakse, et mõlemad mängijad on süüdi vastavalt artiklile 12.8, loetakse partii kaotatuks mõlemale mängijale.

ARTIKKEL 13. KOHTUNIKU ROLL (VT EESSÕNA)

- 13.1. Kohtunik jälgib, et malekoodeksist rangelt kinni peetaks.
- 13.2. Kohtunik tegutseb võistluste huvides. Ta peab tagama head mängutingimused ja vältima mängijate segamist. Ta jälgib võistluste kulgu.
- 13.3. Kohtunik jälgib partiisid, eriti kui mängijad on ajapuuduses, viib ellu otsused, mis ta ise on teinud, ja vajaduse korral karistab mängijaid.
- 13.4. Kohtunik võib rakendada ühte või enamat järgmistest karistustest:
- a) hoiatus,
 - b) vastasmängija kulutamata aja suurendamine,
 - c) eksinud mängija kulutamata aja vähendamine,
 - d) partii kaotatuks tunnistamine,
 - e) eksinud mängija poolt partiis saadud punktide arvu vähendamine,
 - f) vastasmängija poolt partiis saadud punktide arvu suurendamine selles partiis maksimaalselt võimalikuni,
 - g) võistlustelt kõrvaldamine.
- 13.5. Kohtunik võib anda ühele või mõlemale mängijale täiendavalt aega, kui partiid väljastpoolt segatakse.
- 13.6. Kohtunik ei tohi sekkuda partii käiku, välja arvatud malekoodeksis kirjeldatud juhtudel. Ta ei või osutada tehtud käikude arvule, välja arvatud artikli 8.5 rakendamisel, kui vähemalt üks nooleke on langenud. Kohtunik peab hoiduma mängijat informeerimast, et tema vastasmängija on sooritanud käigu või et mängija ei ole vajutanud oma kella.
- 13.7.
- a. Pealtvaatajad ja teiste partiide mängijad ei tohi kõnelda ega muul viisil partiisse sekkuda. Kui vaja, võib kohtunik süüdlased mängualalt eemaldada.
 - b. Kõigil on keelatud mängualal või mis tahes kohtuniku poolt määratud alal mobiiltelefoni kasutada.

ARTIKKEL 14. FIDE

- 14.1. Liikmesföderatsioonid võivad paluda FIDE-l anda ametlik otsus malekoodeksit puudutavate probleemide kohta.

LISAD

A. KATKESTATUD PARTIID

A1.

- a. Kui partii ei ole mänguks ette nähtud aja jooksul lõppenud, peab käigul olev mängija kirjutama oma käigu selges notatsioonis oma partiiprotokolli, panema oma ja vastasmängija protokolli ümbrikku, kleepima ümbriku kinni ja alles siis seiskama oma kella, vastasmängija kella käivitamata. Nii kaua kuni ta pole kelli seisanud, säilitab mängija õiguse oma salakäiku muuta. Kui pärast kohtuniku korraldust salakäik üles kirjutada teeb mängija käigu malelual, peab ta selle käigu salakäiguna oma partiiprotokolli kirjutama.
- b. Kui käigul olev mängija katkestab partii enne mänguaja lõppu, siis arvestatakse, et ta sulges ümbriku mänguaja lõpuks nominaalselt ette nähtud ajal ja tema allesjäänud aeg märgitakse vastavalt.

A2. Ümbrikule kirjutatakse:

- a) mängijate nimed;
- b) seis vahetult enne salakäiku;
- c) kummagi mängija kulutatud aeg;
- d) salakäigu kirjutanud mängija nimi;
- e) mitmes käik on salakäik;
- f) viigipakkumine, kui ettepanek on jõus;
- g) mängu jätkamise kuupäev, kellaaeg ja koht.

A3. Kohtunik kontrollib informatsiooni õigsust ümbrikul ja on vastutav ümbriku säilitamise eest.

A4. Kui mängija pakub viiki pärast seda, kui tema vastasmängija on kirjutanud salakäigu, on pakkumine jõus nii kaua, kui vastasmängija on selle vastu võtnud või tagasi lükanud vastavalt artiklile 9.1.

A5. Enne partii jätkamist asetatakse malelauale seis, mis oli vahetult enne salakäiku, ja kelladele seatakse ajad, mis kumbki mängija oli kulutanud partii katkestamiseni.

A6. Kui enne partii jätkamist on lepitud viiki või üks mängija teatab kohtunikule, et ta alistub, siis on partii lõppenud.

A7. Ümbrik tuleb avada ainult siis, kui kohal on mängija, kes peab salakäigule vastama.

A8. Välja arvatud artiklites 6.9 ja 9.6 mainitud juhtudel, on partii kaotanud mängija, kelle salakäik

- a) on ebaselge;
- b) on selline või on üles kirjutatud selliselt, et käigu tõelist tähendust on võimatu kindlaks määrata;
- c) on määrustevastane.

A9. Kui partii jätkamiseks kokku lepitud ajal

- a) on kohal mängija, kes peab salakäigule vastama, avatakse ümbrik, salakäik tehakse malelual ja tema kell käivitatakse;
- b) ei ole kohal mängijat, kes peab salakäigule vastama, käivitatakse tema kell. Kui ta saabub, võib kella seisata ja pöörduda kohtuniku poole. Siis avatakse ümbrik, tehakse käik malelual ja käivitatakse tema kell uuesti;
- c) ei ole kohal salakäigu kirjutanud mängijat, on vastasmängijal õigus kirjutada oma vastukäik partiiprotokolli, asetada oma protokoll uude ümbrikku, seisata oma kell ja käivitada puuduva mängija kell, selle asemel et teha oma vastukäik malelual. Sel juhul tuleb ümbrik anda kohtuniku kätte hoiule ja avada pärast puuduva mängija saabumist.

A10. Mängija kaotab partii, kui ta hilineb katkestatud partii jätkamiseks malelaua juurde rohkem kui ühe tunni (kui võistluse reeglid ei näe ette või kohtunik ei otsusta teisiti). Kui aga hilineb salakäigu kirjutanud mängija, võib partii tulemus olla teistsugune:

- a) puuduv mängija on võitnud partii, kui ta on salakäiguga andnud mati;
- b) puuduv mängija on viigistanud partii, kui salakäik viib patile või salakäigu tagajärjel on tekkinud üks artikli 9.6 seisudest;
- c) malelaua juures viibiv mängija on kaotanud partii vastavalt artiklile 6.9.

A11.

- a. Kui ümbrik salakäiguga on kadunud, tuleb partiid jätkata sellest seisust ja nende kellaaegadega, mis olid katkestamise ajaks. Kui ei saa taastada katkestamiseni kulutatud mõtlemisaegu, määrab need kohtunik. Mängija, kes oli salakäigu üles kirjutanud, teeb malelual käigu, mille ta väidab olevat üles kirjutanud.
- b. Kui seisu pole võimalik taastada, siis partii tühistatakse ja tuleb mängida uus partii.

A12. Kui partii jätkamisel teatab üks mängija enne oma esimest käiku, et kellale on seatud valeaeg, tuleb viga parandada. Kui viga ei avastatud, jätkub partii kellanäite korrigeerimata, kui kohtunik ei leia, et tagajärjed oleksid liiga rasked.

A13. Iga katkestatud partiide jätkamiseks määratud aja kestust kontrollitakse kohtuniku kellaga. Algu- ja lõpuaeg tuleb eelnevalt teatada.

B. KIIRMALE

- B1. Kiirpartii on niisugune, kus kõik käigud tuleb teha kindlaksmääratud aja, 15–60 minuti jooksul või nii, et määratud aeg ja 60kordne lisand kokku moodustavad 15–60 minutit.
- B2. Mängus juhindutakse FIDE malekoodest, välja arvatud siis, kui esmatahtsad on järgmised kiirmale reeglid.
- B3. Mängijatel pole vaja käike üles kirjutada.
- B4. Kui kumbki mängija on sooritanud kolm käiku, ei võeta vastu mingeid taotlusi seoses malendite vale asendi, malelaua paigutuse ja kellanäitudega. Kui kuninga ja lipu asend on ära vahetatud, pole vangerdus sellise kuningaga lubatud.
- B5. Kohtunik peab langetama otsuse vastavalt artiklile 4 (käigu tegemine) ainult siis, kui üks või mõlemad mängijad paluvad tal seda teha.
- B6. Määrustevastane käik on sooritatud, kui vastasmängija kell on käivitatud. Vastasmängijal on seejärel õigus väita enne oma käigu tegemist, et mängija on sooritanud määrustevastase käigu. Alles pärast sellist taotlust teeb kohtunik otsuse. Siiski sekkub kohtunik võimaluse korral, kui mõlemad kuningad on tules või kui etturi muundumine ei ole lõpetatud.
- B7. Nooleke loetakse langenuks, kui mängija on esitanud selle kohta põhjendatud taotluse. Kohtunik peab hoiduma märku andmast, et nooleke on langenud.
- B8. Võidu taotlemiseks vastasmängija ajaületuse tõttu peab mängija seiskama mõlemad kellad ja pöörduma kohtuniku poole. Et taotlus oleks edukas, peab taotleja nooleke olema langemata ja vastasmängija nooleke langenud, kui kellad seisatakse.
- B9. Kui mõlemad noolekesed on langenud, lõpeb partii viigiga.

C. VÄLKMALE

- C1. Välkpartii on selline, kus tuleb kõik käigud teha kindlaksmääratud aja jooksul, mis on lühem kui 15 minutit kummalegi mängijale, või nii, et määratud aeg ja 60kordne lisand kokku moodustavad vähem kui 15 minutit.
- C2. Mängus juhindutakse lisas B toodud kiirmale reeglitest, välja arvatud siis, kui esmatahtsad on järgmised välkmale reeglid. Artiklid 10.2 ja B6 ei kehti.
- C3. Määrustevastane käik on sooritatud, kui vastasmängija kell on käivitatud. Vastasmängija võib seejärel enne oma käigu tegemist taotleda võitu. Kui vastasmängija ei saa matistada mängija kuningat mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga, isegi kõige oskamatuma vastumängu puhul, on tal õigus enne oma käigu tegemist taotleda viiki. Kui vastasmängija on oma käigu teinud, ei saa määrustevastast käiku korrigeerida.

D. KIIRED LÖPPMÄNGUD, KUS KOHTUNIKKU POLE KOHAL

- D1. Kui partiisid mängitakse vastavalt artiklile 10, võib mängija taotleda viiki, kui tema kellale on jäänud vähem kui kaks minutit ja enne kui tema nooleke langeb. Tema taotluse aluseks võib olla arvamus, et
- vastasmängijal pole võimalik võita normaalsete vahenditega ja/või
 - vastasmängija ei tee jõupingutusi võitmiseks normaalsete vahenditega.
- Juhtumi a korral peab mängija lõppseisu üles kirjutama ja tema vastasmängija seda kinnitama. Juhtumi b korral peab mängija lõppseisu üles kirjutama ja lisama korraliku partiiprotokolli, mis peab ulatuma kuni partii katkestamiseni. Vastasmängija kinnitab nii partiiprotokolli kui ka lõppseisu. Taotlus antakse edasi kohtunikule, kelle otsus on lõplik.

E. ALGEBRALINE NOTATSIOON

FIDE tunnustab oma turniiridel ja matšidel ainult üht süsteemi notatsiooni, algebralist süsteemi, ja soovib seda ühtset malenotatsiooni kasutada ka malekirjanduses ja -perioodikas. Partiiprotokolle, kus kasutatakse muud notatsioonisüsteemi peale algebralise, ei saa kasutada tõendusena, kui sel eesmärgil tavaliselt kasutatakse mängija partiiprotokolli. Kohtunik, kes märkab, et mängija kasutab muud notatsioonisüsteemi peale algebralise, peab mängijat sellest nõudest hoiatama.

Algebralise süsteemi kirjeldus

- E1. Selles kirjelduses tähendab malend iga malendit peale etturi.
- E2. Iga malend märgitakse tema nimetuse esimese tähega, suurtähega. Näide: K = kuningas, L = lipp, V = vanker, O = oda, R = ratsu.
- E3. Malendi nimetuse esitähena võib mängija vabalt kasutada esimest tähte tema maal üldiselt kasutatavast nimetusest. Näited: F = fou (oda prantsuse keeles), L = loper (oda hollandi keeles). Trükiväljaannetes soovatakse malendite kujutusi.
- E4. Ettureid ei märgita nende esimese tähega, vaid neid tuntakse niisuguse tähe puudumisest. Näited: e5, d4, a5.
- E5. Kaheksa liini (valgetel vasakult paremale ja mustadel paremalt vasakule) märgitakse väikeste tähtedega: a, b, c, d, e, f, g, h.
- E6. Kaheksa rida (valgetel alt üles ja mustadel ülalt alla) nummerdatakse vastavalt 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Järelikut asetatakse algseisus valged vigurid ja etturid esimesele ja teisele reale, mustad vigurid ja etturid kaheksandale ja seitsmendale reale.
- E7. Eelnevatest reeglitest tulenevalt saavad kõik 64 välja muutumatuks, ainult sellele väljale kuuluvaks tähistuseks tähe ja numbri kombinatsioonid.
- E8. Viguri iga käik märgitakse viguri a) nimetuse esitähena ja b) sihtväljaga. Esimese ja teise vahel pole kriipsu. Näited: Oe5, Rf3, Vd1. Etturite puhul märgitakse ainult sihtväli. Näited: e5, d4, a5.
- E9. Kui vigur lööb malendit, asetatakse viguri nimetuse esitähena ja sihtvälja vahele x. Näited: Oxe5, Rxf3, Vxd1. Kui ettur lööb malendit, tuleb märkida lähteliin, seejärel x, seejärel sihtväli. Näited: dxe5, gxf3, axb5. Möödamannes löömise puhul märgitakse sihtväljaks väli, millele lööv ettur lõpuks jääb, ja käigule lisatakse e.p. (*en passant*). Näide: exd6 e.p.
- E10. Kui samale väljale saavad käia kaks ühesugust vigurit, märgitakse käinud malend järgmiselt:
- Kui mõlemad vigurid on samal real: a) viguri nimetuse esitähena, b) lähteliin ja c) sihtväli.
 - Kui mõlemad vigurid on samal liinil: a) viguri nimetuse esitähena, b) lähterida ja c) sihtväli.
 - Kui vigurid on erinevatel ridadel ja liinidel, eelistatakse meetodit 1.
- Löömise puhul tuleb b ja c vahele asetada x. Näited:
- Väljadel g1 ja e1 on kaks ratsut ning üks neist liigub väljale f3. Käiguks võib olla Rgf3 või Ref3.
 - Väljadel g5 ja g1 on kaks ratsut ning üks neist liigub väljale f3. Käiguks võib olla R5f3 või R1f3.
 - Väljadel h2 ja d4 on kaks ratsut ning üks neist liigub väljale f3. Käiguks võib olla Rhf3 või Rdf3.
- Kui väljal f3 leiab aset löömine, muutuvad eelnenud näited x vaheleasetamisega. Käigud võivad olla: 1) kas Rgxf3 või Rexf3, 2) kas R5xf3 või R1xf3, 3) kas Rhxf3 või Rdx3.

- E11. Kui kaks etturit võivad lüüa vastase sama vigurit või etturit, märgitakse käinud malend a) lähteliini tähega, b) x-ga, c) sihtväljaga. Näide: kui valged etturid on väljadel c4 ja e4 ning must ettur või vigur väljal d5, võib valgete käigu notatsioon olla kas exd5 või cxd5.
- E12. Etturi muundumisel märgitakse tegelik etturikäik, millele otsekohe järgneb uue viguri esitäht. Näited: d8L, f8R, b1O, g1V.
- E13. Viigipakkumine tuleb märkida (=).

TAVALISED LÜHENDID:

0-0 – vangerdus vankriga h1 või vankriga h8 (kuningatiivavangerdus)

0-0-0 – vangerdus vankriga a1 või vankriga a8 (liputiivavangerdus)

x – löömine

+ – tuli

++ või # – matt

e.p. – löömine möödaminnes

PARTIINÄIDE

1. d4 Rf6 2. c4 e6 3. Rc3 Ob4 4. Od2 0-0 5. e4 d5 6. exd5 exd5 7. cxd5 Oxc3 8. Oxc3 Rxd5 9. Rf3 b6 10. Lb3 Rxc3 11. bxc3 c5 12. Oe2 cxd4 13. Rxd4 Ve8 14. 0-0 Rd7 15. a4 Rc5 16. Lb4 Ob7 17. a5 (=) jne.



FIDE TURNIIRIMÄÄRUSED

Heaks kiidetud 1986 FIDE peaassambleel ja 2007 FIDE presidendinõukogu koosolekul.

Parandatud FIDE peaassambleedel 1989, 1992, 1993, 1994, 1998 ja 2006.

Võistlustel tuleb mängida vastavalt FIDE malekoodeksile. FIDE turniirimäärusi tuleb kasutada seoses malekoodeksiga, mis pole nendega mingil moel vastuolus. Nad rakenduvad kõigil FIDE ametlikel võistlustel. Neid on soovitatav rakendada kõigil FIDE reitinguarvestusse minevatel võistlustel, vajaduse korral neid parandades. Eeldatakse, et mis tahes võistluse korraldajad, mängijad ja kohtunikud tutvuvad nende eeskirjadega enne võistluse algust.

1. Üldine märkus

Kui mingil võistlusel tekib probleem, mis pole turniiri sisereeglitega kaetud, on soovitatav, et neid määrusi tunnustataks lõplike eeskirjadena.

2. Korraldaja (PO)

Võistluse korraldamise eest vastutav maleliit või haldusorgan võib anda selle tehnilise korralduse korraldajale. Koos maleliiduga ja vajadusel konsulteerides FIDEga nimetab see korralduskomitee, kes vastutab kõigi rahaliste, tehniliste ja korraldusküsimuste lahendamise eest.

3. Kutsed, registreerimine ja ülesanded

- a) Kutsed FIDE võistlusele väljastatakse nii vara kui võimalik.
- b) PO peab vastavate rahvuslike maleliitude kaudu saatma kutsed kõigile sellele võistlusele kvalifitseerunud mängijatele. Kutsekirja peab ülemaailmse võistluse puhul kõigepealt heaks kiitma FIDE president, maailmajao meistrivõistluste puhul aga kontinendipresident.
- c) Kutse peab olema nii täielik ja nii varajane kui võimalik, määrates selgelt kindlaks eeldatavad tingimused ja esitades kõik mängijale teadmiseks kasulikud üksikasjad. Kutsekiri ja/või brošüür, mis tuleb paigutada ka FIDE veebilehele, peab sisaldama järgmist:
 - 1) turniiri kuupäevad ja toimumise koht;
 - 2) hotell, kuhu mängijad majutatakse (kaasa arvatud e-kirja, faksi- ja telefoninumbrid);
 - 3) turniiri ajakava: saabumise, avatseremoonia, loosimise, mängu, täiendavate ürituste, lõputseremoonia ja lahkumise kuupäevad, kellaajad ja kohad;
 - 4) ajakontroll ja turniiril kasutatavate kellade tüüp;
 - 5) võistlustel kasutatav paarimise ja kohtade jagamise süsteem;
 - 6) rahaline korraldus: sõidukulud, majutamine, ajavahemik, mille jooksul toitlustatakse ja majutatakse või majutamise maksumus, sealhulgas mängijat saatvate isikute eest; toitlustamise korraldus; stardiraha, taskuraha, osavõtumaks, kõik auhinnafondi üksikasjad, kaasa arvatud eriauhinnad, punktihonorar, valuuta, milles raha välja makstakse; maksukohustus; viisad ja kuidas neid hankida;
 - 7) vahendid mängukohta jõudmiseks ja transpordikorraldus;
 - 8) tõenäoline osavõtjate arv, kutsutud mängijate nimed ja peakohtuniku (PK – vt allpool) nimi;
 - 9) võistluse veebileht, korraldajate kontaktandmed, kaasa arvatud PO nimi;
 - 10) mängijate kohustused meedia, üldsuse, sponsorite ja valitsuse esindajate suhtes ning muud taolised küsimused;

- 11) päev, millal mängija peab andma kutsele kindla vastuse ning kuhu ja millal peab ta teatama oma saabumisaja;
 - 12) turvalisuse korraldus;
 - 13) meditsiinilised erinõuded, näiteks eelnevalt sooritatavad või nõutud vaktsineerimised;
 - 14) ettevalmistused turismiks, täiendavateks üritusteks, internetile juurdepääsuks jne.
4. Kui mängijale on saadetud kutse, ei saa seda tagasi võtta, kui ta on selle ettenähtud kuupäevaks vastu võtnud. Kui võistlus jäetakse ära või lükatakse edasi, maksavad korraldajad kompensatsiooni.
 5. PO tagab kõigi FIDE võistluse mängijate, ametlike sekundantide, kohtunike ja ametiisikute arstiabi eest, kaasa arvatud ravimid, kirurgilised protseduurid jne, kuid ei vastuta, kui tegemist on kroonilise seisundiga. Võistluse ajaks nimetatakse ametlik arst.
 6. FIDE võistluse korraldajad ja kohtunikud peavad silmas pidama ka määrusi tipptasemel turniiride korraldamiseks (C.01).
 7. Allpool toodud reegleid võib rakendada ka PO kohta. Tema ja PK peavad tegema tihedat koostööd võistluse sujumiseks.

8. Peakohtunik (PK)

Ülemaailmse võistluse PK nimetab FIDE president, maailmajao võistluse oma aga kontinendipresident, kumbki konsulteerides POga. Tal peab olema rahvusvahelise arbitri nimetus ning küllaldaselt FIDE võistluste kogemusi, ta peab oskama FIDE ametlikke keeli ja teadma FIDE asjakohaseid eeskirju.

FIDE ja/või korralduskomitee võivad nimetada kohtunikke ja muud personali. PK kohustused on määratud malekoodeksi, võistlusjuhendi ja teiste FIDE reeglitega. Võistluse jooksul peavad nad samuti pidama iga vooru protokoll, jälgima võistluse normaalset käiku, tagama mängu ajal mängualal korra ja mängijate mugavuse ning suunama võistluse tehnilise personali tööd. Enne võistluse algust kõiki mängutingimusi, kaasa arvatud mänguala, valgustus, küte, ohutamine, müra jne; tagama PO kaudu kogu vajaliku inventari; kindlustama küllaldase hulga abikohtunikke ja tehnilist abipersonali. Ta tagab, et kohtunike tingimused oleksid rahuldavad. Tema otsustada on lõplikult, kas kõik mängutingimused vastavad FIDE eeskirjade nõuetele.

9. Paarimine

- a) Esimese vooru loosimise korraldab PO ning see peaks võimaluse korral olema avatud mängijatele, külalistele ja ajakirjanikele. Vastutus tegeliku paaride moodustamise, sealhulgas loosimise eest lasub PK-l.
- b) Loosimine toimugu vähemalt 12 tundi (üks öö) enne esimese vooru algust. Loosimisel peavad osalema kõik mängijad. Mängijat, kes pole õigeaegselt ilmunud loosimisele, võib võistlusesse lülitada PK äranägemisel. Esimese vooru paarimine avalikustatakse seejärel nii kiiresti kui võimalik.
- c) Kui mängija loobub või kõrvaldatakse võistlustelt pärast loosimist, kuid enne esimese vooru algust, või tuleb mängijaid juurde, jääb väljakuulutatud paarimine muutumatuks. Täiendavaid paarimisi või muudatusi võib teha PK äranägemisel, konsulteerides asjaga otseselt seotud mängijatega, kuid ainult siis, kui need võimalikult minimaalselt muudavad juba väljakuulutatud paarimisi.
- d) Ringsüsteemi paarimiseks kasutatakse Bergeri tabeleid, mida vajaduse korral kohandatakse kahe- või kolmevõistluse jaoks.
- e) Šveitsi süsteemi paarimiseks kasutatakse eelnevalt teatatud paarimissüsteemi.
- f) Teiste võistlussüsteemide paarimiseks kasutatav süsteem tuleb eelnevalt teatavaks teha.
- g) Kui paarimine on mingil moel piiratud, näiteks kui sama föderatsiooni mängijad ei tohi võimaluse korral kohtuda kolmes viimases voorus, tuleb see mängijatele teatavaks teha niipea kui võimalik.
- h) Ringsüsteemiga turniiridel võib piiratud loosimist teostada Varma tabeleid kasutades, mis tuuakse allpool ja mida saab teisendada 10–24 mängijaga turniirideks.

Juhised turniirinumbrite "piiratud" loosimiseks

1. Kohtunik peab eelnevalt ette valmistama märgistamata ümbrikud, millest igaüks sisaldab mingit allpool toodud numbrit. Ümbrikud, mis sisaldavad grupi numbreid, paigutatakse siis märgistamata suurematesse ümbrikesse.
2. Mängijate loosivõtmise järjekord on järgmine: esimesena võtavad loosi mängijad föderatsioonist, kellel on kõige rohkem esindajaid. Kui kahel või enamal föderatsioonil on ühesugune arv esindajaid, määratakse järjekord FIDE riigikoodide tähestikulise järjekorraga. Sama föderatsiooni mängijate seas on määravaks nende nimede tähestikuline järjekord.

3. Näiteks valib esimene mängija suurima arvuga mängijate esimesest kontingendist ühe suurtest ümbrikust, kus on tema kontingendi jaoks piisavalt numbreid, ning seejärel võtab ühe numbrist sellest ümbrikust. Sama kontingendi teised mängijad võtavad oma numbrid samuti sellest ümbrikust. Alles jäävad numbrid on kasutatavad teiste mängijate poolt.
4. Siis tõmbavad loosi järgmise kontingendi mängijad ja protseduuri jätkatakse, kuni kõik mängijad on saanud endale numbrid.
5. Järgmisi Varma tabelleid võib kasutada 10–24 mängijale:

-9/10 mängijat	A:(3,4,8); B:(5,7,9); C:(1,6); D:(2,10)
-11/12 mängijat	A:(4,5,9,10) B:(1,2,7); C:(6,8,12); D:(3,11)
-13/14 mängijat	A:(4,5,6,11,12) B:(1,2,8,9); C:(7,10,13); D:(3,14)
-15/16 mängijat	A:(5,6,7,12,13,14) B:(1,2,3,9,10); C:(8,11,15); D:(4,16)
-17/18 mängijat	A:(5,6,7,8,14,15,16) B:(1,2,3,10,11,12); C:(9,13,17); D:(4,18)
-19/20 mängijat	A:(6,7,8,9,15,16,17,18) B:(1,2,3,11,12,13,14); C:(5,10,19); D:(4,20)
-21/22 mängijat	A:(6,7,8,9,10,17,18,19,20) B:(1,2,3,4,12,13,14,15); C:(11,16,21); D:(5,22)
-23/24 mängijat	A:(6,7,8,9,10,11,19,20,21,22) B:(1,2,3,4,13,14,15,16,17); C:(12,18,23); D:(5,24)

10. Mäng

- a) Kõik partiid tuleb mängida mängualal korraldajate poolt eelnevalt määratud aegadel, kui PK pole teisiti otsustanud.
- b) Suitsetamine on FIDE reitinguarvestusse minevatel võistlustel keelatud. Suitsetamine pole mängusaalis turniiri kestel lubatud. See käib kõigi kohalolijate – mängijate, ametiisikute, ajakirjanike ja pealtvaatajate kohta.
Väljaspool mänguala tuleb eraldada eriline ala, kus suitsetamine on lubatud. Sinna peab olema mängusaalist kerge pääseda. Kui kohalikud eeskirjad keelavad täielikult hoonest suitsetamise, korraldatakse mängijaile ja ametiisikutele kerge pääs hoonest välja.
- c) Kui kasutatakse mehaanilisi kelli, tuleb need seada nii, et esimene ajakontroll lõpeks kummalgi poolel kell 6.
- d) PK teatab partiide alguse ja katkestamise aja.
- e) Kui on ilmne, et partiide tulemustes on eelnevalt kokku lepitud, määrab PK karistusi.
- f) Kohtunikul peab olema käepärast üldtuntud asjakohaste terminite sõnastik mitmes keeles.

11. Kui pole mängitud kõiki partiisid

- a) Kui mängija on kaotanud ühe partii mitteilumumise tõttu põhjustel, mis pole arvestatavad, kõrvaldatakse ta võistlustelt pärast üht partiid, kui PK ei otsusta teisiti.
- b) Kui mängija on kaotanud mitteilumumise tõttu kolm partiid, kõrvaldatakse ta võistlustelt, kui võistlusjuhend ei näe ette või PK ei otsusta teisiti.
- c) Kui mängija lahkub või kõrvaldatakse ringsüsteemis turniirilt, on tagajärjed järgmised:
- d) Kui mängija on mänginud vähem kui 50% partiidest, jäävad tema tulemused turniiritabelisse (reitinguarvestuseks ja ajalooks), kuid tema poolt ja tema vastu saavutatud punkte ei võeta lõpptulemustes arvesse. Mängija ja tema vastasmängijate mängimata partiid märgitakse turniiritabelisse märgiga “–”, tema vastasmängijate omad aga märgiga “+”. Kui kumbagi mängijat pole kohal, märgitakse see kahe märgiga “–”.
- e) Kui mängija on lõpetanud vähemalt 50% oma partiidest, jääb tema tulemus turniiritabelisse ja seda arvestatakse lõpptulemustes. Mängija mängimata partiid märgitakse samuti nagu ülalpool.
- f) Kui mängija lahkub Šveitsi süsteemis turniirist, jäävad tema ja tema vastasmängijate saadud punktid turniiritabelisse kohtade arvestuseks. Reitinguarvestusse lähevad vaid tegelikult mängitud partiid.
- g) Artiklid 11e ja f kehtivad ka võistkonnavõistlustel. Nii mängimata matšid kui ka mängimata partiid tuleb selgelt ära näidata.

12. Karistused, kaebused

- a) Vaidlusjuhtudel peab PK või vastavalt PO tegema kõik probleemide lahendamiseks lepituse teel. Kui see ei õnnestu ning tüli on selline, et see eeldab karistusi ning need pole täpselt määratletud koodeksi ega eeskirjadega, on tal suvaline voli karistuste määramiseks. Ta peab püüdma säilitada distsipliini ning pakkuda teisi lahendusi, mis võiksid lepitada solvunud osapooli.

- b) Kõigil võistlustel peab olema apellatsioonikomitee. PK ja PO tagavad, et apellatsioonikomitee valitaks või nimetataks enne esimese vooru algust, tavaliselt loosimisel. On soovitatav, et see koosneks esimest, vähemalt kahest liikmest ja kahest reservliikmest. Eelistatav on, et kaks komitee liiget ei oleks samast föderatsioonist. Ükski kohtunik, administraator ega algses vaidluses osalenud mängija ei või olla selle vaidlusega tegeleva apellatsioonikomitee liige. Sellisel komiteel peaks olema paaritu arv hääletavaid liikmeid. Apellatsioonikomitee liikmed ei peaks olema nooremad kui 18 aastat.
- c) Mängija võib protesteerida PK, PO või ühe nende abilise mis tahes otsuse vastu, eeldades, et protestiga kaasneb kautsjon ja see esitatakse kirjalikult enne selleks ette nähtud tähtaja lõppemist. Nii kautsjon kui ka tähtaeg tuleb eelnevalt kindlaks määrata. Apellatsioonikomitee otsused on lõplikud. Kautsjon tagastatakse, kui protest on edukas. Selle võib tagastada ka siis, kui protest osutus ebaedukaks, kuid oli komitee arvates arukas.

13. Televisioon, filmimine, fotod

- a) Televisioonikaamerad on mängukohas ja sellega külgnevatel aladel PO või PK nõusolekul lubatud vaid siis, kui need toimivad hääletult ega torka silma. PK tagab, et mängijaid televisiooni, video, kaamerate või muu tehnika kohalolek mingil moel ei häiriks ega juhiks nende tähelepanu kõrvale.
- b) Mängukohas võivad pildistada ainult tunnustatud fotograafid. Luba mängusaalis pildistada piirdub esimeses voorus 10 alusminutiga ja igas järgmises voorus 5 alusminutiga, kui PK ei otsusta teisiti.

14. Mängijate käitumine

- a) Kui mängija on kutse formaalselt vastu võtnud, peab ta mängima, välja arvatud erakorralistel juhtudel, näiteks haiguse või võimetuse korral. Mingi teise kutse vastuvõtmine pole vabandatavaks loobumise põhjuseks.
- b) Oma vastuses võib mängija soovi korral mainida oma terviseprobleeme, näiteks diabeeti, ja erilisi dieedinõudeid.
- c) Kõik osavõtjad peavad olema sobivalt rietatud.
- d) Mängija, kes ei taha jätkata partiid ja lahkub alistumata või sellest kohtunikule teatamata, on eba viisakas. Teda võib PK äranägemise järgi karistada ebasportlikkuse eest.
- e) Mängija võib kõnelda vaid nii, nagu on lubatud malekoodeksis ja turvamäärustes.
- f) Kõik kaebused mängijate või kaptenite käitumise kohta tuleb esitada kohtunikule. Mängijal pole lubatud esitada kaebusi otseselt oma vastasmängijale.

15. Võistkonna kapteni roll võistkondlikel turniiridel

- a) Võistkonna kaptenil on mängu ajal peamiselt halduslik roll. Vastavalt konkreetse võistluse eeskirjadele peab kapten esitama ettenähtud ajaks oma võistkonna nimekirja, kes mängivad selles voorus, teatama oma mängijatele nende paarimise, mängu lõpul alla kirjutama matši tulemusi näitavale protokollile jne.
- b) Kaptenil on õigus anda oma võistkonna mängijatele nõu, kas pakkuda viiki, viigipakkumine vastu võtta või partii alla anda, kui võistluse eeskirjad ei näe ette teisiti. Ta peab piirduma ainult lühikese informatsiooniga, mis põhineb üksnes matši käiku puudutavatel asjaoludel. Ta võib öelda mängijale "Paku viiki", "Nõustu viigiga", või "Anna partii alla". Kui mängija näiteks küsib, kas ta peab viigipakkumisega nõustuma, peab kapten vastama "jah" või "ei" või jätma otsuse tegemise mängijale. Kaptenil tuleb hoiduda mängu ajal mis tahes sekkumisest. Ta ei või anda mängijale infot laual oleva seisu kohta ega küsida selle kohta nõu ka teistelt.
Mängijate kohta kehtib samasugune keeld. Kuigi võistkonnavõistlustel valitseb võistkonnas teatud lojaalsus, mis ületab mängija oma partii kaalutlused, on male eelkõige kahe mängija vaheline võistlus. Seepärast peab mängijal olema oma partii suhtes otsustav sõnaõigus. Kuigi kapteni nõuanne mõjutab mängijat otsustamisel, pole mängija tingimata kohustatud seda nõuannet järgima. Kapten ei või samuti tegutseda mängija ja tema partii nimel mängija teadmise ja nõusolekuta. Kõik arutlused peavad leidma aset kohtunike nähes, kellel on õigus nõuda, et ta kuuleks vestlust.
- c) Võistkonna kapten peab innustama oma võistkonda alati järgima FIDE malekoodeksi artikli 12 kirjatähte ja mõtet, mis puudutab mängijate käitumist. Võistkondlikel meistrivõistlustel peab valitsema eriti kõrge spordimehelikkuse vaim.

FIDE TURNIIRIMÄÄRUSTE KOHTADE JAGAMIST PUUDUTAV LISA

1. Toimimine mängimata partiidega

Kohtade jagamise eesmärgil loetakse tulemus **viigiks** mängija enda vastu. Sel pole mõju voorujärgsete punktide summale ega Koya süsteemile. Nendes süsteemides loeb vaid tulemus.

Tavaliselt kasutatavate kohtade jagamise süsteemide loetelu

Kõigis süsteemides reastatakse mängijad vastava kohtade jagamise süsteemi põhjal langevas järjekorras. Järgnevas loetelus pole kavatsust väljendada süsteemide eelistuse järjekorda.

2. Kohtade jagamise reeglid, kus kasutatakse mängija oma tulemusi

a) Voorujärgsete punktide summa

Pärast iga vooru on mängijal teatud arv punkte. Need punktid liidetakse kokku voorujärgsete punktide summaks.

a1) Kärbitud voorujärgsete punktide summa

Voorujärgsete punktide summat vähendatakse ühe või rohkema vooru punktide võrra alates esimesest voorust.

b) Koya süsteem ringsüsteemis turniiridel

See on punktide arv, mis on saavutatud kõigi vastasmängijate vastu, kes on saavutanud 50% või rohkem.

b1) Laiendatud Koya süsteem

Koya süsteemi võib laiendada samm-sammult, hõlmates punktigruppe, kellel on alla 50%, või kärpida samm-sammult, jättes välja mängijad, kes on saanud 50% ja seejärel kõrgemad tulemused.

c) Võidetud partiide arv

d) Mustade malenditega mängitud partiide suurem arv

e) Omavaheline kohtumine

Kui kõik kohti jagavad mängijad on omavahel kohtunud, kasutatakse nende kohtumiste punktide summat.

f) Võidetud partiide arv

g) Mustade malenditega mängitud partiide suurem arv

3. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad võistkonna oma tulemusi

a) Matšpunktid võistkonnavõistlustel, kus otsustavad partiipunktid. Näiteks 2 punkti võidetud matši eest, kus võistkond on saanud vastasvõistkonnast rohkem punkte.

1 punkt viigistatud matši eest

0 punkti kaotatud matši eest

b) Partiipunktid võistkonnavõistlustel, kus otsustavad matšipunktid. Paremusjärjestus selgitatakse kogutud punktide üldarvu järgi.

c) Kombineeritud matši- ja partiipunktid

Võib kasutada matši- ja partiipunktide kokkuliidetud summat.

d) Omavaheline kohtumine

Kui kõik kohti jagavad võistkonnad on omavahel kohtunud, kasutatakse nende kohtumiste punktide summat.

4. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad vastasmängijate tulemusi

NB! Need punktid määratakse iga kord pärast mängimata partiisid puudutava reegli rakendamist.

a) Buchholzi süsteem

Buchholzi süsteem on mängija kõigi vastasmängijate punktide summa.

a1) Mediaan-Buchholz on Buchholz, millest on lahutatud vastasmängijate kõige kõrgem ja kõige madalam tulemus.

a2) Mediaan-Buchholz 2 on Buchholz, millest on lahutatud vastasmängijate kaks kõige kõrgemat ja kaks kõige madalamat tulemust.

a3) Kärbitud Buchholz 1 on Buchholzi tulemus, millest on lahutatud vastasmängijate kõige madalam tulemus.

a4) Kärbitud Buchholz 2 on Buchholzi tulemus, millest on lahutatud vastasmängijate kaks kõige madalamat tulemust.

a5) Buchholzi summa on vastasmängijate Buchholzi tulemuste summa.

b) Sonneborn-Bergeri süsteem

- b1) Sonneborn-Berger individuaalvõistlustel on nende vastasmängijate tulemuste summa, keda mängija on võitnud, ja pooled nende tulemustest, kellega mängija on viigistanud.
- b2) Sonneborn-Berger võistkonna võistlustel on iga vastasvõistkonna tulemus, mis on korrutatud selle võistkonna vastu saavutatud tulemusega. Siis liidetakse kõik need korrutised kokku.

5. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad reitinguid

NB! Reitingut kasutatakse pärast mängimata partiisid puudutava reegli rakendamist.

- a) Vastasmängijate keskmine reiting on mängija vastasmängijate reitingute summa, mis on jagatud voo-
rude arvuga.
- b) Kärbitud keskmine reiting on vastasmängijate keskmine reiting, millest on lahutatud ühe või rohkema
vastasmängija reitingud alates kõige madalama reitinguga mängijast.
- c) Turniiri esinemisreitingud. TERi määramiseks võetakse vastasmängijate keskmine reiting, arvutatakse
protsendiline tulemus ja kasutatakse siis reitingumääruste B.02.10.1.

Kui mängija on otsustanud turniiril rohkem kui kahte partiid mitte mängida poolepunktilise vabaks-
jätmise või halva tervise tõttu, peetakse tema TERi madalamaks kui mis tahes ajakavast kinni pida-
nud mängijal.

c1) TER, kasutades 350 punkti reeglit.

6. *Playoff*

- a) Lõpptulemuseni jõudmiseks tuleb varuda küllalt aega.
- b) Paarimissüsteem ja ajakontroll tuleb kindlaks määrata enne võistluse algust.
- c) Eeskirjad peavad katma kõiki võimalikke juhtumeid.
- d) On soovitatav, et *playoff*-e korraldatakse ainult esimese koha, tšempionitiitli või kvalifitseerumiskohta-
de selgitamiseks.
 - e) Kui kohtade jagamise käigus otsustatakse ka lisakohad, määratakse iga mängija tulemus vas-
tavalts tema tagajärjele *playoff* is. Näiteks jagavad kohta kolm mängijat. Number 1 võidab, number
2 tuleb teiseks ja number 3 kolmandaks. Number 2 saab teise auhinna.
 - f) Kui kaks mängijat jäävad jagama pärast esimese koha selgumist, jaotavad nad auhinnaraha,
milleks neil on õigus. Näiteks jagavad kohta neli mängijat. Korraldatakse otsustav võistlus.
Mängijad 3 ja 4, kes langevad välja poolfinaalis, jagavad võrdselt 3. ja 4. auhinna.
 - g) Kui aeg enne lõputseremooniat on piiratud, võib alustada nende mängijate omavahelisi par-
tiisid, kes potentsiaalselt osalevad kohtade jagamises, viimases voorus varem kui turniiri teisi
partiisid.
 - h) Kui tegemist on *playoff* iga, algab see pärast vähemalt 30minutilist vaheaega viimase *playoff* i
mängijate osalusel mängitud partii järel. Kui on tegemist täiendavate astmetega, peab iga astme
järel olema vähemalt 10minutiline vaheaeg.
 - i) Iga partiid jälgib kohtunik. Kui tegemist on vaidlusega, suunatakse see kolmest muust kohtu-
nikust koosnevale komiteele. Nende otsus on lõplik.
 - j) Kõigil allpool toodud juhtudel määratakse värvid loosiga, kui nad pole määratud Bergeri tabe-
litega.
 - k) Järgnev on näide, kus *playoff* i aeg on teatud määral piiratud.

1. Kui kaks inimest jagavad esikohta:

- a) Nad mängivad kahepartiilise minimatši, kus kõigi käikude tegemiseks on aega 3 minutit ja alates
esimesest käigust lisandub iga käiguga 5 sekundit. Kui selle matšiga jääb jagamine püsima:
- b) Nad mängivad ühe *armageddon*'i (äkksurma) partii. Valgel on 5 ja mustal 4 minutit, viigi puhul
saab must esimese auhinna.

2. Kui kolm inimest jagavad esikohta:

- a) Nad mängivad üheringilise turniiri ajakontrolliga nagu 1a. Kui kõik kolm mängijat jagavad
uuesti:
- b) Nad mängivad üheringilise *armageddon*'i turniiri nagu 1b. Kui nad uuesti jagavad:
- c) Võitjaks on isik, kes sai punkti väiksema käikude arvuga. Kui kaks inimest jätavad kõrvale kol-
manda mängija, mängivad nad nagu 1b. Paarimisnumber on kõrgeimal kohajagajal (KJ) 2a-c järgi.
Paarimisnumbri 3 saab paremuselt teine KJ. Alternatiiv: paarimisnumbrid valitakse loosiga.

3. Kui neli mängijat jagavad esikohta, mängivad nad otsustava võistluse. Paaritakse 1-4 ja 2-3, mis määra- takse KJ järgi või loosiga. Kui aeg lubab, mängitakse kahepartiilised väljalangemismatšid ajakontrolli- ga nagu 1a. Kui aega pole, kasutatakse *armageddon*'it.

4. Kui viis mängijat jagavad esikohta, mängivad nad üheringilise turniiri ajakontrolliga nagu 1a. Paari- misnumbrid on kõrgema KJ järjekorras 1, 4, 2, 5, 3 või loosiga.

- a) Kui viis mängijat jagavad, antakse eelis mängijale, kes tegi tema võidetud partiides kõige vähem käike.
- b) Kui jagavad neli mängijat viiest, mängivad nad *playoff* i nagu 3, aga *armageddon* 'is.
- c) Kui jagavad kolm mängijat, on neil *playoff* nagu 2. Kui jagavad kaks mängijat, on neil *playoff* nagu 1b.
5. Kui kuus mängijat jagavad esikohta, jagatakse nad kaheks kolme mängijaga grupiks. Mängijad 1, 4, 5 paigutatakse ühte gruppi ning 2, 3, 6 teise gruppi KJ järjekorras. Seejärel mängivad nad nagu 2. Kaks grupivõitjat mängivad siis *playoff* i nagu 1b.
6. Kui seitse mängijat jagavad esikohta, mängivad nad *armageddon* 'i. Kui seejärel jagatakse esikohta, antakse eelis mängijale, kes sai punkti väikseima arvu käikudega. Paarimisnumbrid on kõrgema KJ järjekorras: 1, 5, 2, 6, 3, 7, 4 või loosiga.
7. Kui kaheksa mängijat jagavad, mängivad nad otsustava võistluse: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 nagu 1b.
8. Kui üheksa mängijat jagavad, mängivad nad kolmes kolme mängijaga grupis nagu 2b. Grupp A: 1, 5, 9. Grupp B: 2, 6, 7. Grupp C: 3, 4, 8.
9. Kui kümme mängijat jagavad, mängivad nad kahes viie mängijaga grupis nagu 4. Kaks võitjat mängivad nagu 1b.
10. Kui üksteist või rohkem mängijat jagavad, jäetakse kõrvale need, kes KJ järgi on üheksandal või madalamal kohal. Nad jagavad selle osa auhinnafondist, mis eelnevalt otsustatakse. Ülejäänud kaheksa mängijat mängivad korregeeritud osale auhindadest nagu 7.
11. Jäetakse õigus teha vajalikke muudatusi.
12. Kui *playoff* 'is osaleb vaid kaks mängijat ja aeg lubab, võivad nad PK ja PO nõusolekul mängida aeglasema ajakontrolliga. Kui algsed mängud jäävad väga hiljapeale, võib *playoff* minna kohe *armageddon* 'i.

7. Kohtade jagamise süsteemi valik

Võistlusel kasutatav kohtade jagamise süsteem otsustatakse eelnevalt, võttes arvesse võistluse tüüpi (Šveitsi, ringsüsteem, võistkonnad jne) ja turniirile oodatavate mängijate koosseisu. Näiteks on mängijate reitinguid kasutavate kohtade jagamise reeglite järgimine kahtlane turniiridel, kus reitinguid ei ole käepärast, need pole kooskõlas või pole vajalikul määral korrektsed (näiteks juunioride/seenioride turniirid).

Konkreetsel võistlusel võib kasutada ainult üht tüüpi kirjeldatud viiest kategooriast. Näiteks pole voorujärgsete punktide summa + Buchholz korrektne.

Mitmesuguste võistlustüüpide jaoks soovitakse allpool loetletud kohtade jagamise reegleid:

- a) Individuaalsed ringsüsteemis turniirid:
 - Omavaheline kohtumine
 - Playoff*
 - Mustadega mängitud partiide arv
 - Koya süsteem
 - Sonneborn-Berger
 - Võidetud partiide arv
- b) Võistkondlikud ringsüsteemis turniirid:
 - Partiipunktid
 - Matšipunktid
 - Omavaheline kohtumine
 - Playoff*
 - Sonneborn-Berger
- c) Individuaalsed Šveitsi süsteemid (kõigil mängijail on kooskõlas reitingud)
 - Omavaheline kohtumine
 - Turniiri esinemisreiting
 - Vastasmängijate keskmine reiting
 - Playoff*

SAATEKS

Käesolev õpik, mis on määratud maleõpetajatele ja treeneritele, on kirjutatud vastavalt tänapäeval taolistele meetodilistele materjalidele esitatavate nõudmiste tasemele, sisukalt ja esitades vajalikul hulgal materjali, mida saab kasutada vastavalt seadusandlusele kvalifikatsioonieksamiteks.

Sissejuhatuses, mis on pühendatud male üldisele tähtsusele õpilase isiksuse kujunemisel, on mitmekülgsest avatud mängu tähtsus laste mõttetöö arengule ja iseloomu aluste kujunemisele.

Veenev on autori mõte laste massilisest haaramisest malemängu, st maleõpetuse viimine kooliprogrammi. Selline tõsine samm nõuab samal ajal ka tõsist algklassiõpetajate ettevalmistuse reorganiseerimist omandamaks teatav malealaste teadmiste pagas. Male viimine meie maa kooliprogrammi on suhteliselt uus asi, mille suhtes puudub küllaldane, sh muu maailma kogemus, seetõttu nõuab ettevalmistus rohkem tähelepanu ja jõupingutusi. Kooliõppes on sellised mõisted nagu mälu, mäng, mõtetegevus, oskus abstraherida, üldistada õpetamise juures eriti tähtsad, õpikus avatakse nende tähtsus. Õpetamist kirjeldatakse etapiviisilisena, koos vanuseperioodide ja isiksuseliste iseärasuste spetsiifika avamisega ning meditsiinilis-füsioloogiliste nõudmistega.

Sporditreenerite ettevalmistamisele on samuti eraldatud palju tähelepanu, esitatud materjalid on sobivalt jagatud üldiste küsimuste ja konkreetsete ülesannete vahel, selgitatud on etapiviisilise õpetamise sisu ning malemängu põhilised taktikalised ja strateegilised probleemid. Lakoonilises maneeris on õnnestunud kokku võetud maailmameistrite kogemus.

Õpik on kahtlemata kasulik ja võib teenida ühe maleõpetajate ja -treenerite õpetamise metoodilise süsteemi aspektina, kuigi suhteliselt väikese mahu tõttu pole võimalik haarata kõiki nüansse, mis on seotud male kasutamisega õppeinstrumendina. Kuna lugejateks on enamikus inimesed, kes on nii või teisiti juba tuttavad pedagoogilise tegevusega, olles treenerid või õpetajad, siis on loomulikult paljud küsimused materjalide kasutamisel jäetud korraldada nende äranägemise järgi, sealhulgas äratamaks huvi iseseisva loomingu töö vastu. Sest õppetöö edu ei olene mitte üksnes raamatust, vaid ka sellest, kui püüdlikuks osutub lugeja.

Larissa Volpert

Tartu Ülikooli emeriitprofessor,
filoloogiadoktor,
rahvusvaheline suurmeister males

